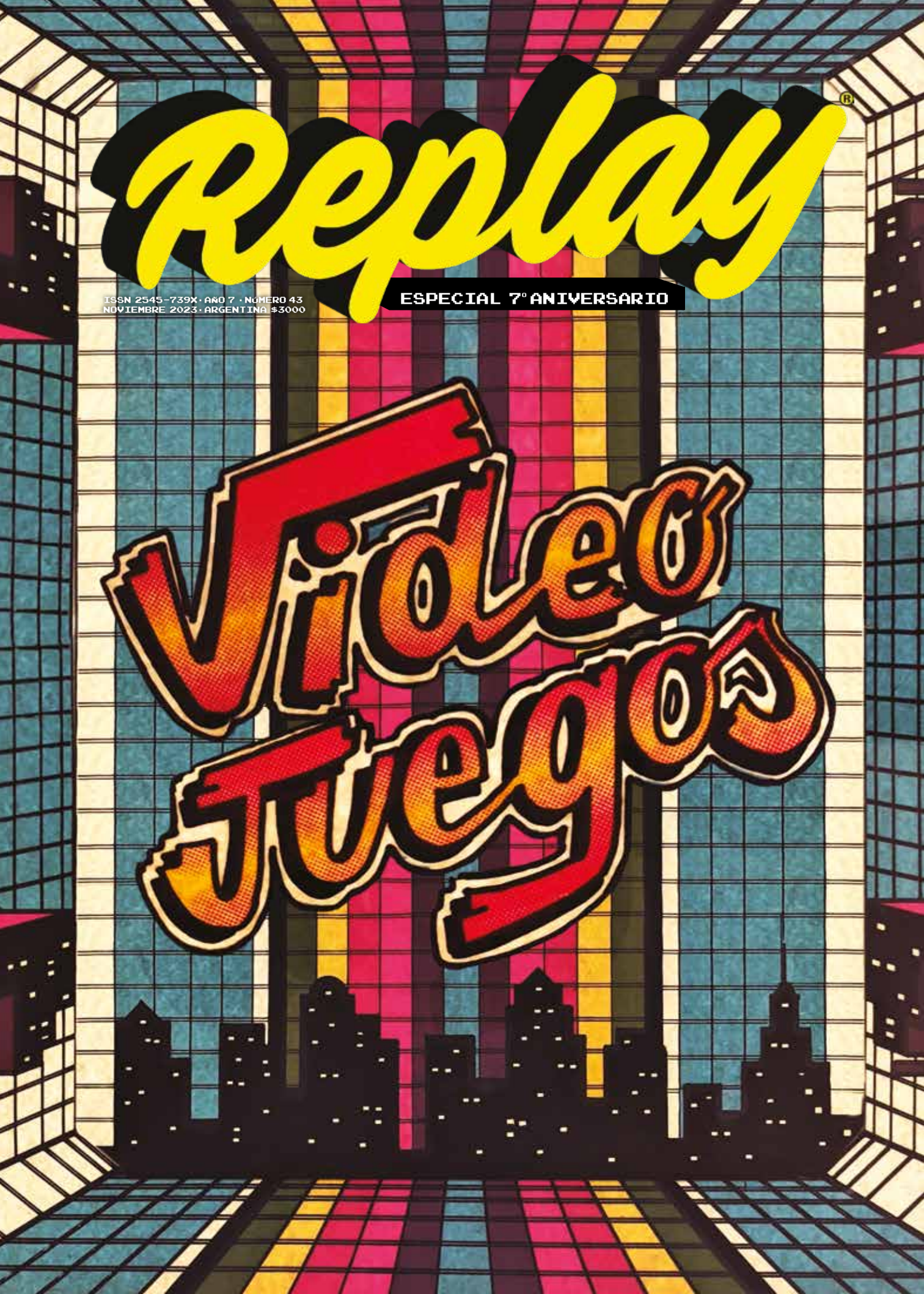
Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 7 · NÚMERO 43
NOVIEMBRE 2023 · ARGENTINA $3000

ESPECIAL 7° ANIVERSARIO

Video Juegos



REVISTAREPLAY.COM.AR

LO NUESTRO

Hemos llegado a un nuevo aniversario de ***Replay***, nada menos que el séptimo. Es una verdadera epopeya haber podido estar juntos todo este tiempo, haber completado todas estas páginas y, sobre todo, haber llegado a tantas personas. Amamos hacer esta revista y nos enorgullece el trabajo que hacemos, con el que esperamos a esta altura estar sumando una pequeña página entre las publicaciones argentinas sobre videojuegos.

La misión de esta publicación ha sido siempre recorrer un camino hacia los orígenes para pensar el presente y proyectarnos hacia el futuro. Nuevamente en este número nos damos una cita especial con la historia, tanto de lo ocurrido en nuestro país como (esta vez) en nuestro continente. En cada uno de esos viajes, charlando con cada entrevistado, revisando las fuentes, descubriendo el archivo, nos encontramos con una misma certidumbre: ellos también amaban (y aman) lo que hicieron (y hacen). Hay una pulsión en cada uno de estos desarrollos nacionales, sudamericanos, periféricos, por tener algo nuestro.

Por supuesto, nunca faltarán los que dicen que lo que se hace acá es malo, berreta, que no alcanza, que no sirve. Porque solo saben hacer eso: decir. En tiempos de rezos al dios del mercado, de destrucción y de achicamiento, no nos vamos a cansar de reivindicar la industria, el esfuerzo y el ingenio de los hombres y mujeres de estas pampas que quieren hacer de esta gran nación una tierra pródiga y llena de posibilidades.

Seamos fieles a ese amor. Defendamos siempre lo nuestro.

▶ EZEQUIEL VILA

equipo Replay | Año 7 · Nº43
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Noviembre 2023

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Enrique D. Fernández, gBot
Corrección: Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Hernán Panessi, Tripo ¡y todos los que participaron con mucha buena onda en el top 50!
Agradecimientos: Maia Mochkovsky, Karina Moretti, Mauro Basiuk, Loco del Atillo y Sombra Cine

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.
Esta edición se terminó de imprimir en el mes de noviembre de 2023.

REVISTAREPLAY.COM.AR
Revista Replay @revista_replay revistareplay

Con el patrocinio de: Fondo Metropolitano de la Cultura, las Artes y las Ciencias

Somos miembros de la Asociación de revistas culturales: AReCIA
Nuestras redes las administra: LA NO.
Nuestros videos son producción de: bocha-tv.net
Nuestra editorial se llama: LISTO.

MAULLIDOS DE 8 BITS

El amor por su mascota y por el chiptune confluyeron para que Naku creara un nuevo juego para el Family.

POR HERNÁN PANESSI

Que sigan saliendo juegos para Family Game es una sorpresa y una virtud. Es una sorpresa en términos temporales; y es una virtud porque hablamos de una tecnología supuestamente "obsoleta" cuya manipulación requiere romanticismo y habilidad. Entonces, a caballo de este gesto, *Api the Cat*, la nueva creación de Nahuel "Naku" Berneri, entroniza vanguardia pero también cultura pop: es un juego de Family donde su gata, Api, tiene que buscar unos cartuchos de Game Boy que se le "perdieron" a Naku antes de dar un show de chiptune.

Así, con más de tres años y medio de trabajo, aunque con algunos intersticios dedicados íntegramente a sus shows en vivo, *Api the Cat* se convirtió en el (tierno) chiche que Naku "se inventó" para seguir democratizando sus melodías 8-bit en otros formatos. Programado en Assembler y sujeto al apoyo incondicional de sus amigos programadores (especialmente de Ignacio "Nacho" Vázquez), el juego corre "en cualquier cosa que levante una ROM de NES 8-bit, lo que lo hace *portable* a lo que sea", dice Naku. Y, de hecho, en breve saldrá a la venta una versión física –en cartucho para Family Game– a un precio aproximado de unos US$25.

"Api es la gata de mi hermana y mía. Después del chiptune, es lo más importante de mi vida", reconoce el artista argentino afincado en Londres, Gran Bretaña. Por caso, *Api the Cat* es su primera experiencia como autor de videojuegos y, amén de estar vinculado satelitalmente al cosmos fichinero, apenas cuenta con algún antecedente como colaborador. ¿Cuál? Bueno, trabajó en la música del *Sunset Gauchers*, gemita de los prolíficos Shitty Games.

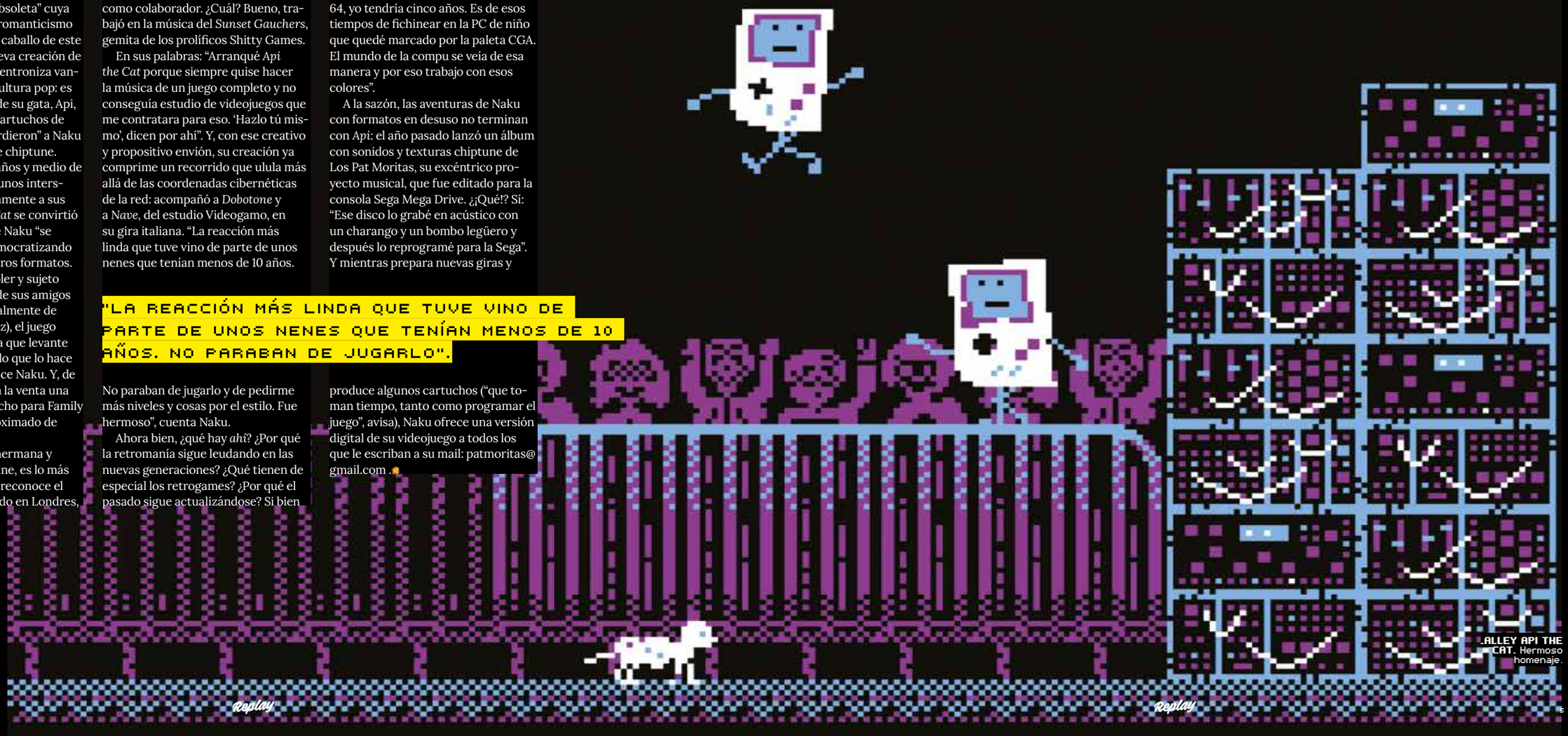
En sus palabras: "Arranqué *Api the Cat* porque siempre quise hacer la música de un juego completo y no conseguía estudio de videojuegos que me contratara para eso. 'Hazlo tú mismo', dicen por ahí". Y, con ese creativo y propositivo envión, su creación ya comprime un recorrido que ulula más allá de las coordenadas cibernéticas de la red: acompañó a *Dobotone* y a *Nave*, del estudio Videogamo, en su gira italiana. "La reacción más linda que tuve vino de parte de unos nenes que tenían menos de 10 años.

> "LA REACCIÓN MÁS LINDA QUE TUVE VINO DE PARTE DE UNOS NENES QUE TENÍAN MENOS DE 10 AÑOS. NO PARABAN DE JUGARLO".

No paraban de jugarlo y de pedirme más niveles y cosas por el estilo. Fue hermoso", cuenta Naku.

Ahora bien, ¿qué hay *ahí*? ¿Por qué la retromanía sigue leudando en las nuevas generaciones? ¿Qué tienen de especial los retrogames? ¿Por qué el pasado sigue actualizándose? Si bien Naku no contiene todas las respuestas, sí asoma su propia experiencia: "Mi conexión siempre vino por la música. Todavía recuerdo la primera vez que 'escuché' una Commodore 64, yo tendría cinco años. Es de esos tiempos de fichinear en la PC de niño que quedé marcado por la paleta CGA. El mundo de la compu se veía de esa manera y por eso trabajo con esos colores".

A la sazón, las aventuras de Naku con formatos en desuso no terminan con *Api*: el año pasado lanzó un álbum con sonidos y texturas chiptune de Los Pat Moritas, su excéntrico proyecto musical, que fue editado para la consola Sega Mega Drive. ¿¡Qué!? Sí: "Ese disco lo grabé en acústico con un charango y un bombo legüero y después lo reprogramé para la Sega". Y mientras prepara nuevas giras y produce algunos cartuchos ("que toman tiempo, tanto como programar el juego", avisa), Naku ofrece una versión digital de su videojuego a todos los que le escriban a su mail: patmoritas@gmail.com .



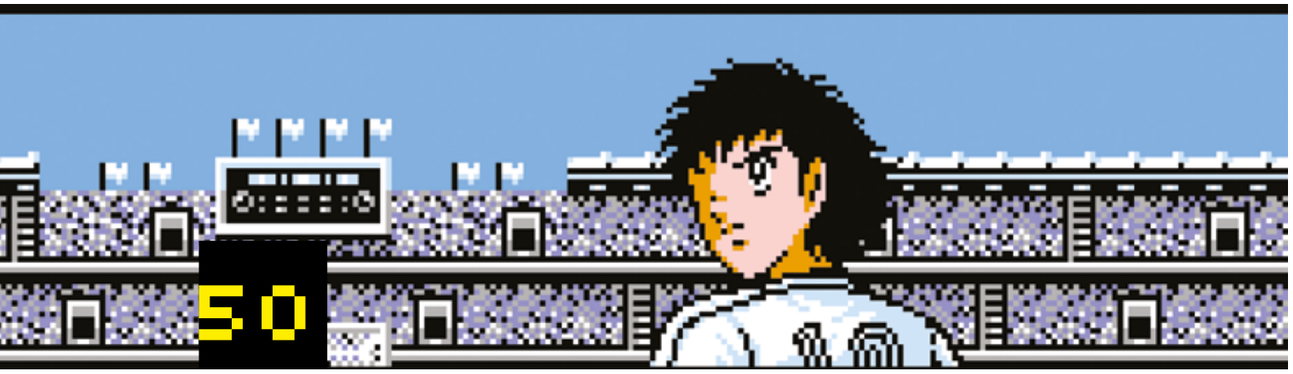
ALLEY API THE CAT. Hermoso homenaje.

TOP 50

Llega un momento en la vida de toda publicación sobre videojuegos que ya no puede resistirse a la necesidad de hacer una buena lista. Bastante aguantamos. Además de seleccionar los favoritos de la redacción, convocamos a nuestros lectores y célebres amigos y amigas para que nos ayudaran a encontrar los mejores 50 juegos publicados antes de 2002, el año que nosotros (hoy) decidimos que marcaría la infranqueable barrera entre lo retro y lo moderno.

¿Cuál fue la metodología? Cada participante emitió su voto en completo secreto y propuso su top 5 personal, al que nosotros asignamos puntaje de una manera inspirada por lo que ocurre en la Fórmula 1: 25 puntos para el primero, 20 para el segundo, 18 para el tercero, 16 para el cuarto y 15 para el quinto. De todas maneras, el top 10 no tuvo disputa y con cualquier conteo de puntos hubiera permanecido idéntico.

Estos son, aquí están, los 50 mejores juegos retro de *Replay*.



CAPTAIN TSUBASA VOL. II: SUPER STRIKER

POR: ROBOSEPU (ARTISTA)

Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker (*Campeones 2*, para los amigos) fue un antes y un después en mi vida; si no hubiera jugado a ese juego, no me dedicaría a lo que me dedico ahora. Es la mezcla exacta entre animé, TREMENDO pixel art y RPG, es de las pocas cosas que me hicieron latir el corazón fuerte en mi vida. Recomendadísimo.

49 | DUNE 2

POR: SERGIO RONDÁN (JEFE DE REDACCIÓN DE REPLAY / CIBERCIRUJA)

El padre de los RTS. Lo juego desde que tengo 6 años y siempre en la Sega. Mal que les pese, la versión de PC es lenta y envejeció para el culo, al contrario de lo que sucede en la versión de consolas, por lo que siempre prefiero esa. Juegazo por donde se lo vea, totalmente inmortal como la especia que extiende la vida y la conciencia.

48 | FINAL FANTASY VII

POR: KABUTO (STAFF DE REPLAY / DUEÑO DE GRAN ZANZÍBAR)

"Son tres CD, cuesta 15 pesos, sos un tipito con una espada, es medio lento y está en inglés, pero tiene buenos gráficos": te lo vendían así y vos comprabas medio ciego. En realidad, trataba sobre una banda de zurdos ecoterroristas que contratan un mercenario y todo se va de madre: un meteorito, un planeta, una memoria, un grupo de amigos y una némesis. *Ne me mori facias generosa, Sephiroth.*

47 | FALLOUT

POR: FACUNDO DELL AQUA (ESCRITOR)

Fallout fue la primera experiencia de libertad total en un videojuego: create un personaje como quieras y jugá como quieras. Cosas que ahora son estándar en cualquier RPG, en ese entonces fueron como una revelación bíblica postapocalíptica.

46 | GOLDEN AXE

POR: SANTIAGO IDELSON (COFUNDADOR DE BAR EL DESTELLO)

El *Golden Axe* es el beat 'em up perfecto. Excelentes personajes y escenarios, sin niveles de relleno. Buena música, historia. Detalles atípicos: los enemigos quedan muertos en el piso y hay aldeanos NPC hostigados y golpeados por los malos, lo que le agrega mucho dramatismo.

45 | HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

POR: CACHO SAGAN (GUARDIÁN DE LORE DE VIDEOJUEGOS)

Un juego de estrategia por turnos con estética fantástica. Como el ajedrez, sorprende con su "fácil de entender, difícil de dominar". Sus mecánicas y su estilo lo hacen un juego de culto. Pocos juegos logran trascender los gráficos para crear una atmósfera que hoy, cerrando los ojos, podemos recordar con cariño. *Heroes III* es uno de ellos.

44 | CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

POR: GUIDO GIAMBARTOLOMEI (SUSCRIPTOR)

Bajar un emulador de PSX para rememorar un tiempo en el que no había responsabilidades puede sonar deprimente. De todas formas, si en ese manotazo uno se encuentra con el *Castlevania SOTN*, quizás esta experiencia pueda traer un buen chute de dopamina. Este *Castlevania* no fue el primero y más que seguramente no es el mejor metroidvania de todos, pero si alguna vez lo jugaste, lo vas a recordar: controles simples, un dash para atrás (a esta altura icónico) y el plot twist de Alucard hacen de este uno de los juegos más memorables de la PSX.

43 | GOAL! TWO

POR: SEBASTIÁN URCOLA (SUSCRIPTOR)

Fue el primer juego de fútbol que me marcó en cuanto a disfrutar partidos con amigos y primos. Horas y horas jugadas antes de la aparición del *FIFA*.

42 | FINAL FIGHT

POR: EMMANUEL FIRMAPAZ (STAFF DE REPLAY)

Estás leyendo esto y estás viajando a los videos del barrio, allá por comienzos de los 90, cuando te sorprendían con un juego de peleas callejeras que no era igual a los demás: personajes y enemigos gigantes, un sonido rasposo y oscuro que te metía de lleno en Metro City para luchar contra el crimen organizado desde la primera ficha. Jugabilidad exquisita de una obra maestra de Capcom que nunca morirá.

41 | PAC-LAND

POR: ARLEKA (ARTISTA ASCII)

Un pac-man heteronormativo patriarcal, sí, pero con intención de deconstruirse. Nos enfrenta con la mejor jugabilidad conocida en arcade: se trata de recorrer escenarios desafiantes dándole a la palanca, como la vida misma. La música, nunca superada, con un chip de sonido súper limitado diseñado para la ocasión. Haciéndole caso al general, pac-man va de la casa al trabajo y del trabajo a la casa, pero en el medio juega al cross dressing calzándose zapatitos con brillitos.

40 | CIVILIZATION

POR: DANIEL CANTARÍN (PROGRAMADOR / ENSAYISTA)

En ninguna clase de ninguna escuela ni universidad sentí la gloria que el *Civ* pone a flor de piel cuando construís una de las maravillas de la historia y tomás dimensión de lo que significa. Es impactante. Sumale a eso que el juego te agarra y no te suelta, que te lo abrazan desde pibites tryhard flasheando guerra hasta adultes chill jugándolo como a un sim, o que la música y los paisajes te conmueven mientras jugando explorás las complicadas relaciones políticas y culturales de toda nuestra historia como especie, en tiempos de tanta discordia por todos lados, el *Civ* hasta te devuelve la fe en la humanidad.

38 | FINAL FANTASY VI

POR: PÉNDO DEL ESPACIO (CREADOR DE ANACROGAMES)

Son incontables las cosas que me gustan de los videojuegos; la narrativa, el saber narrar con mecánicas jugables, es una de ellas. *Final Fantasy VI* no solo es el que mejor –en su franquicia– sabe narrar con mecánicas, sino que también lo hace de una manera extraordinaria con su apartado gráfico. Estoy seguro de que quienes lo han jugado recordarán por siempre el momento en que Cyan despide a su familia que acaba de subirse al Phantom Train, ese misterioso tren fantasmal que lleva a los muertos al otro lado. Uno de los momentos más tristes de un juego difícil y oscuro, pero que sabe brillar y ponerse en el podio de los mejores JRPG de todos los tiempos.

37 | SILENT HILL

POR: MARITO BARACUS (TESTAFERRO)

Durante muchos años, lo único que logró provocarme frenadas en el calzón fue la peli *El exorcista*, hasta que apareció *Silent Hill*, claro. A partir de ese momento y hasta el día de hoy, tengo que usar pañales cada vez que lo juego.

36 | TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (ARCADE)

POR: CRISTIAN CARBONE (CREADOR DE LM STAMP)

Sin dudas, hay un antes y un después con el fichín de las tortugas, y si este no es el beat 'em up por excelencia, es porque el género supo tener la vara bien alta en sus años de esplendor. Nada como una partida entre cuatro y pelear con tus amigos para definir quién era cuál tortuga. Aún recuerdo el sonido del arcade en los fichines destacándose por sobre las demás máquinas. Es un juego acorde a la tortumanía de aquellos bellos 90.

35 | WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS

POR: BERDYX (CIBERCIRUJA)

Las segundas partes nunca fueron buenas, dijo alguien que nunca jugó al *Warcraft 2*. Variedad y balanceo de unidades, mapas grandes, el nacimiento de un lore; coronados exquisitamente con gráficos simplemente hermosos. ¡Horas disfrutadas de single y multiplayer lo avalan!

34 | HALF-LIFE

POR: FEDE INI (PERIODISTA)

Half Life: un FPS del carajo mezclado con una GRAN historia y una intro que logró entusiasmarnos mientras andábamos ¡en un trencito poligonal! Sustos, emociones y acción junto al eventual puzzle. Sin dudas, un distinto; aguante Gordon.

33 | STARCRAFT

POR: JUAN RUOCCO (ESCRITOR / PERIODISTA)

Es el mejor juego de estrategia de todos los tiempos llevando el

DAYTONA USA

EMILIANO POLIJRONOPULOS (EX INTEGRANTE DE *TOP KIDS*)

Daytona USA fue un juego revolucionario para la época, con gráficos 3D realistas y la capacidad para competir de a 8 jugadores. A 30 años de su lanzamiento, puedo decir tranquilamente que no solo se convirtió en un clásico de los juegos de carreras, sino que es el que mejor ha resistido la prueba del tiempo.

diseño de piedra-papel-tijera a una profundidad nunca antes lograda a nivel tanto macro (velocidad-fortaleza de cada una) como micro: en unidades específicas que se equilibran entre sí. Por otro lado, como fenómeno cultural, logró convertirse en el "deporte nacional" de Corea del Sur y en el primer esport pago y competitivo. Pero gracias al editor de mapas y la creación de "aeon on strife", también dio origen al (¿proto?) primer MOBA de la historia. Icónico hasta los huevos.

32 | THE SIMS

POR: CAMILA CHÁVEZ (STAFF DE REPLAY)

El *Sims* no solo se juega, se vive. Te encuentra en el escritorio de la PC cuando sentís la necesidad irrefrenable de controlar un micromundo propio, te acompaña en los dos meses que dura la euforia; y cuando te aburrís, te espera hasta la próxima vez que sientas la necesidad de construir casas y formar vidas. Gracias, Will Wright, por crear una casa de muñecas que nos permite cumplir la mayor fantasía de todas: tener una vida ordenada.

31 | POKÉMON RED

POR: ADRIÁN NOVELL (GAME DESIGNER)

Sostener el cartucho rojo vibrante del *Pokémon Red* y pensar que ahí existía un mundo lleno de bichos, personajes y aventuras es una sensación que nunca volví a tener. Era mágico.

30 | MORTAL KOMBAT II

POR: TRIPO DIBUJITOS (ARTISTA)

Una fórmula simple que agarra todo lo que funcionó en el anterior y lo vuelve más dinámico, fluido y rápido (el juego va a las chapas). Mantenía viva la llama del misterio con sus secretos y leyendas urbanas del tipo "yo tengo un primo que tiene un amigo que dice que desbloqueó a Sonya y a Kano", pero nunca te enterabas de cómo había hecho, puras mentiras, pero mentiras divertidas. A veces era mejor no tener una certeza absoluta de todo. Qué lindo cuando pasás por un bar o kiosquito que tiene un arcade del MK2 y en la pantalla aparecen esas nubes y relámpagos.

28 | SONIC THE HEDGEHOG 2

POR: DAVID PALACIOS (DIRECTOR DE EXTRAGAMERS)

Alguien dijo: "Las segundas partes no son buenas". Claramente, esa persona no jugó al *Sonic 2*. Fue superador en todos los sentidos, y encima estaba Tails (Colitas, para nosotros), que ¡VOLABA! *Sonic 2* fue una experiencia que quedó grabada para siempre en nuestras vidas.

29

MANIAC MANSION

POR: HERNÁN MORENO (CORRECTOR DE REPLAY / EDITOR DE VIDEO)

Volver del colegio y viciar con este *Elige tu propia aventura* versión videojuego, sabiendo que cada decisión, incluso desde la misma elección de los personajes, podía significar la gloria o el fracaso, revisando cada rincón de la mansión, evitando al doctor y sus tentáculos en un ida y vuelta constante entre la puteada ante una tarea estancada y la celebración al resolverla... Glorioso recuerdo.

27 | SIM CITY

POR: FICHINESCU (PERIODISTA)

El gaming, como industria, no había llegado a la mayoría de edad cuando Will Wright rompió todo. Se tenía la idea de un videojuego como un conjunto de reglas con un objetivo definido y una condición de victoria. Existía el preconcepto de que los juegos no podían usarse para reflexionar sobre cuestiones propias de nuestra vida cotidiana. Había certezas sobre los géneros de videojuegos que podrían ser un éxito comercial. Y aunque hoy se insiste con lo mismo, sabemos que no tiene sustento. Gracias, Will, por romper y por seguir rompiendo.

26 | WOLFENSTEIN 3D

POR: ALEJANDRA BRUNO (DISEÑADORA Y PRODUCTORA DE VIDEOJUEGOS / BICHO RARO COOP)

Marcó mi regreso a los videojuegos después de la era arcade. Adoré burlar la vigilancia nazi, descubrir pasadizos secretos y amasijar a esos jerarcas del mal.

25 | OUT RUN

POR: LUCHO OSORIO (CONDUCTOR DE RETRO ARGENTO)

El *Out Run* tiene una dinámica y gráficos fantásticos, que lo convierten en uno de los grandes videojuegos de nuestra infancia.

24 | WONDER BOY

POR: EZEQUIEL VILA (EDITOR DE REPLAY)

Un juego que despierta el verano en mí cada vez que lo juego, no importa cuándo ni dónde. El arte es amigable y colorido, el ritmo vertiginoso que propone es perfecto y la dificultad arcadosa lo convierte en un desafío perpetuo. Puro plataformero, nada de exploración ni minigames para esta placa que sigue siendo de las más populares entre el público fichinero de nuestro país.

23 | AGE OF EMPIRES II

POR: HERNÁN PANESSI (PERIODISTA)

Age of Empires 2 es sinónimo de diversión. Las horas se queman en un pestañeo.

22 | INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

POR: FERNANDO QUIROGA (SUSCRIPTOR)

Recuerdo la sensación que sentí allá por 1992 cuando lo jugué por primera vez. La historia, los gráficos, la música, ¡me fascinaba todo! Y la *PC Juegos* #5 a mano por las dudas.

21 | SUPER METROID

POR: GBOT (STAFF DE REPLAY)

Super Metroid marcó un antes y un después en los plataformeros de exploración, creando su propio género en el proceso. Nos presenta un mundo que no solo está habitado, sino que vive. La música, los gráficos, las mecánicas: todo se complementa para crear una atmósfera única, entre la aventura, la acción y el terror..., ¡y todo sin diálogos! Sin dudas, un juego adelantado a su tiempo y uno de los mejores de la historia.

20 | METAL GEAR SOLID

POR: JUANMA LA VOLPE (PRODUCTOR CULTURAL)

Creo que el primer videojuego que me hizo sentir que estaba participando de algo importante fue el *Metal Gear Solid* de PSX. Yo tenía 11 años cuando lo jugué por primera vez y su trama, su ambientación y sus personajes me flashearon como cuando vi por primera vez *Perros de la calle*. Fue como: "Faaa, este juego me trata como un adulto".

18 | ANOTHER WORLD

POR: JUAN BECERRIL (DISEÑADOR DE JUEGUITOS)

Cuando pienso en un clásico, *Another World* es el primer título que se me viene a la mente. Es gracioso porque va a contramano de todo lo que creo y/o entiendo sobre diseño, que parte de la idea de que la mecánica debe estar siempre por encima del contexto. A Éric Chahi eso lo tiene sin cuidado, e hizo que cuando piense en un buen juego se me aparezca un tipo que llega a su laboratorio en un superauto, abre una Coca y al rato está en un mundo de ciencia ficción que ni él ni vos saben de qué va. La mecánica te la regalo.

19

BUBBLE BOBBLE

POR: MARIANA NOÉ (FILÓSOFA)

Para poder ganar los 100 niveles del *Bubble Bobble*, mi hermano necesitaba ayuda. Necesitaba de una player 2 que se mantuviera más o menos viva mientras él moría luchando y volvía a revivir y moría luchando y revivía. Yo tenía seis años y apenas coordinaba bien mis diez dedos, pero nada me daba más felicidad que sentarme a su lado, como su ángel guardián. Su hermana menor, eterna player 2.

17 | GALAGA

POR: LUIS HITOSHI DÍAZ (DIRECTOR Y GUIONISTA)

Insectos de tamaños inimaginables nos atacan y secuestran. Hay que liberarnos. La unión hace la fuerza. Nos multiplicamos y somos más poderosos. El *Galaga* me enseñó eso: recuperarnos para ser más fuertes y mejores. Entender que al enemigo no se lo combate solo. No en el *Galaga*. No en la vida.

16 | THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

POR: AMADEO GANDOLFO (HISTORIADOR / ESCRITOR)

El juego que me enseñó que la exploración de un mundo riquísimo y diverso es su propia recompensa. Más allá de la historia y de su mecánica de juego simple y adictiva, lo que más me gustaba era su mapa, la manera en que tiene el tamaño justo para darte ganas de explorar todo, pero no es tan grande como para hacerte sentir mal por lo inabarcable. Además, amo lo perfectamente balanceado que están el crecimiento del personaje y sus skills con la exploración. Siempre tiene una zanahoria esperándote para que te sigas metiendo.

15 | CHRONO TRIGGER

POR: GBOT (STAFF DE REPLAY)

Chrono Trigger fue uno de los primeros RPG donde realmente se sintió el peso de las decisiones que tomamos: la posibilidad de viajar en el tiempo nos deja ver cómo afectamos el curso de la historia y nuestro destino (¡con 14 finales diferentes!). Sus innovaciones técnicas y su historia atrapante elevaron la vara para todos los RPG que vendrían en la siguiente generación de consolas. Fue uno de los broches de oro de la era de los 16 bits.

14 | SUPER MARIO BROS.

POR: CAMILA CHÁVEZ (STAFF DE REPLAY)

Legendario, icónico, inolvidable: el *Super Mario Bros.* fue el juego que nos abrió las puertas de los videojuegos a muchxs, en la NES, en los arcades, en emuladores. Ubicuo y excelente, es el prototipo de lo que es un juego para gente que no juega juegos: cuando pensás en Mario, pensás en el *Super Mario Bros.*

13 | GRIM FANDANGO

POR: SOFÍA CHECCHI (STAFF DE REPLAY)

Durante la niñez y la preadolescencia, ningún sonido me estimulaba más que el rasguido violento que se disparaba cuando ejecutaba el menú del *Grim Fandango*. Las líneas de diálogo más mordaces de LucasArts y la belleza incalculable de Rubacava configuran un mundo que te despierta unas ganas locas de estar muerto.

12 | PAC-MAN

POR: DON EPIFANIO (YOUTUBER / SYSOP / CHANTAPUFI)

El *Pac-Man* es la simplicidad misma: solo un joystick, cero botones y miles de horas de diversión. Fue también el primer juego en capturar la atención del público femenino. Mecánica eterna; sin duda, todos moriremos algún día, pero el *Pac-Man* no lo hará jamás.

11 | DIABLO 2

POR: EZEQUIEL VILA (EDITOR DE REPLAY)

¡Es la economía, idiota! Además de proponer el PvM más satisfactorio del mundo, una historia espectacularmente contada y varias builds de tus personajes favoritos (rejugabilidad al palo); el *Diablo 2* trajo la primera gran experiencia de grindeo, comercio y guilds a los cíber de nuestro país. Nada como festejar a los gritos que sacaste un Shako ni nada como sentir que malgastaste tu noche haciendo Ball Runs por ítems azules. El cielo y el infierno. Todavía lo sigo jugando por períodos enfermizos (y todavía no pude lograr dropear una diadema para mi zon de rayos).

10 | MORTAL KOMBAT

POR: ENRIQUE D. FERNÁNDEZ (STAFF DE REPLAY)

Lo tildaron de violento, puso en alerta a los censores, lo prohibieron en infinidad de países, para los padres era el anticristo manifestado en forma de píxeles y hasta quisieron hacerle juicio.

Al día de hoy, sigue siendo una franquicia imparable que revolucionó la manera de hacer juegos de pelea, pero su debut fue lo más punk rock que se haya visto en la historia de los videojuegos. La palabra hito le queda chica.

9 | MONKEY ISLAND 2

POR: GUILLERMO CRESPI (GUIONISTA / DOCENTE / INSTIGADOR DEL PODCAST *MODO HISTORIA*)

El protagonista desentierra un cadáver bajo una noche de truenos y relámpagos y se le cae el pantalón. Perfecta síntesis del balance entre oscuridad y humor infantil de un juego que abre brutalmente el mundo de la primera parte, tiene una de las mejores bandas de sonido y sistemas de generación de música que se hayan hecho, más todos los ingredientes necesarios para los que gustamos de resolver puzzles.

8 | SONIC 3 & KNUCKLES

POR: TONY LEYS (MÚSICO)

Después de *Sonic 1* y *2*, *Sonic 3 & Knuckles* fue el punto máximo en la primera saga del erizo, un juego el doble de largo que los anteriores que partieron en dos entregas, con arte y música espectaculares, desarrollo de personajes contado en mudo con puras animaciones de los sprites y rejugabilidad con varios personajes para completar la historia en un loop narrativo loquísimo. Sin duda, mi juego favorito y un clásico de los 90.

7 | SUPER MARIO WORLD

POR: ROMEE (STAFF DE REPLAY)

El *Super Mario World* era un juego inagotable, con mi hermano nos pasábamos días enteros destrabando pantallas secretas, trucos y pasadizos. Era uno de los pocos juegos con Save y que permitían jugar de a dos (obviamente a mí siempre me tocaba Luigi). Tenía toda esta nueva cosa de poder hacer crecer un Yoshi que era maravilloso. Además de todos esos features nuevos, había un truco que convertía todo el mundo en "modo Halloween" y podías jugarlo de nuevo con cosas nuevas. Lejos, el mejor y más versátil juego de Super Nintendo.

6 | PRINCE OF PERSIA

POR: DURGAN E. NALLAR (MUTANTE)

Prince of Persia es un pionero en la narrativa y la animación en videojuegos. Con sus movimientos fluidos y realistas, introdujo un nuevo estándar en la representación de personajes. La trama envolvente, combinada con mecánicas de juego que exigían precisión y tiempo, creó una aventura única y desafiante. POP trasciende el simple acto de correr y saltar, metiendo enigmas y una hermosa historia en un mundo místico. Lo jugaba en una XT, monitor ámbar, en horas de oficina. ¡Cuánto amor!

5 | TETRIS

POR: EMILY GAMES (AGITADOR CULTURAL / GASTRONÓMICO)

Lo único que voy a decir es que *Tetris* fue el que doblegó a mi padre en su cruzada contra los videojuegos. Y a partir de ahí, que el Game Boy estuviera libre era una especie de milagro, teníamos que andar turnando entre mi hermana y yo.

4 | DOOM

POR: SOLE ZETA (PERIODISTA)

Doom tal vez sea el juego más influyente de la historia: es el padre de la PC como plataforma de juegos de primer nivel, del multiplayer online, del modding y del mercado de engines para desarrollo. Y además de eso, a 30 años de su lanzamiento, sigue siendo tremendamente satisfactorio matar demonios de un escopetazo en la jeta.

3 STREET FIGHTER II: CHAMPION EDITION

POR: HERNÁN SÁEZ (DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS / DIRECTOR DE CINE / CIBERCIRUJA)

Precisión. Timing. Juegos mentales. Libertad. Danza. Adrenalina con control total de tu personaje en todo momento, sin animaciones faroleras ni chirimbolos. *Street Fighter II* (preferentemente en su versión mejorada) te permite una profundidad de diálogo con tu oponente comparable a la del ajedrez, mezclada con la picardía del truco. Áspero e imbatible.

2 SUPER MARIO BROS. 3

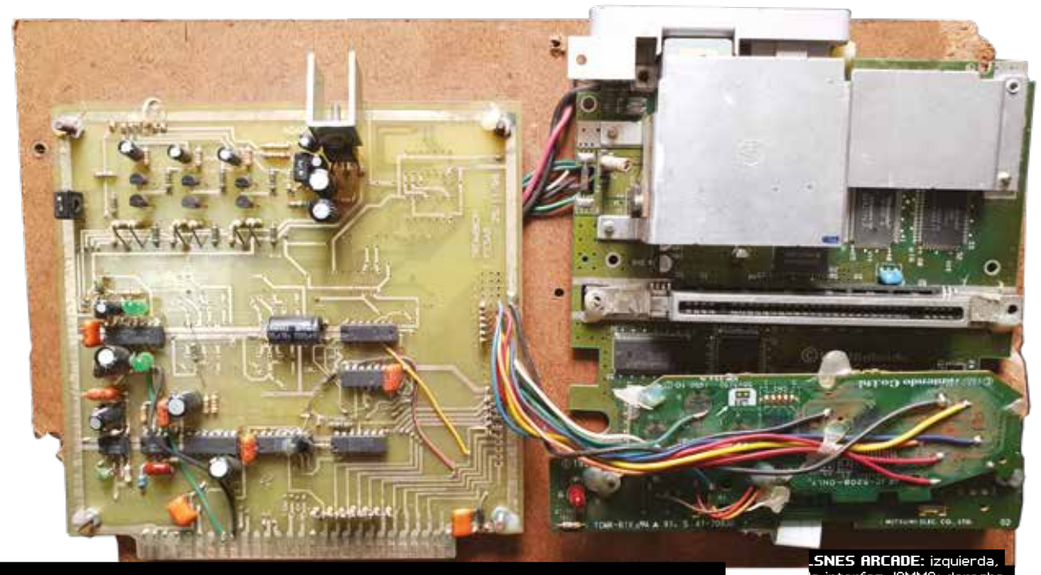
POR: GALA CACCHIONE (PERIODISTA)

A los 5 o 6 años, *Super Mario Bros. 3* era mi videojuego de cabecera porque me resultaba "fácil". Claro, tenía una versión modificada que te permitía aplicar los famosos poderes al comienzo de cada partida. Siempre elegía el disfraz de mapache (yo creía que era un gatito), con el que sobrevolaba cada nivel, y ganar, para mí, era avanzar en el mapa hasta el siguiente bonus.

1 THE SECRET OF MONKEY ISLAND

POR: JUANI (DIRECTOR DE REPLAY)

Maniac Mansion fue el jardín de infantes; *Monkey Island*, la primaria. Gracias, Ron, por diseñar algo que nos entretuvo horas frente a nuestras humildes PC abriéndonos a un mundo de parodias y humor que se marcaría a fuego luego con *LeChuck's Revenge*. El secreto menos guardado.



SNES ARCADE: izquierda, la interfaz JAMMA; derecha, SNES y joysticks adaptados.

ARGENTINA TO JAMMA

Hubo una época en la que las consolas hogareñas se escondían dentro de los muebles en los locales de arcades de nuestro país y ni nos dimos cuenta. Esta es su historia.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

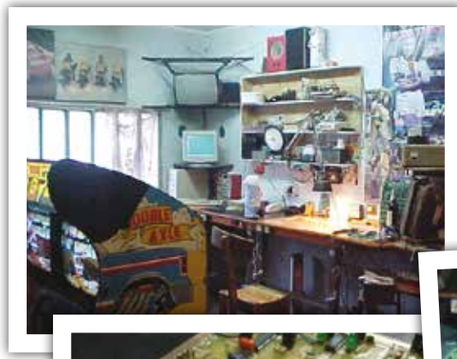
Siempre se habló de que el declive de los locales arcade fue, entre otros factores, porque el EDU, el Family, el Sega o la Play llegaron a los hogares, y con ello, la tranquilidad de los padres, ya que los chicos se quedaban en casa en vez de exponerse a los grandulones y las malas juntas en los videos de barrio. Mientras eso sucedía, algunas de esas consolas no conocieron la calidez de un hogar, ya que pasaron por las manos de técnicos electrónicos y maquineros del litoral argentino que las adaptaron y explotaron comercialmente dentro de un arcade como si se tratase del juego arcade original.

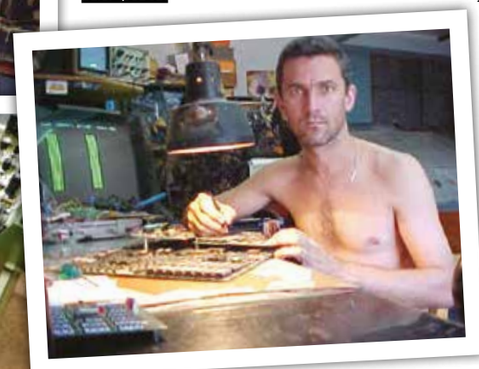
¿Alguna vez te preguntaste por qué algunos arcades funcionaban por tiempo y, por más que estabas ganando en el juego, se reiniciaban? ¿Por qué el *Killer Instinct* se podía jugar en un mueble que no era el original? Hoy conoceremos la historia de César Trombicki y su consagrado paso por Fascinación Divertimentos, de Mario Rolando Gallardo, uno de los amos y señores de Entre Ríos, si de la escena arcade hablamos.

Nos remontamos a los 80 y 90: ¿qué estudiaste y cómo fue tu primer contacto con los videojuegos?
Estudié desde el 83 hasta el 89 y me recibí de técnico electrónico. Si bien las cursadas eran más teóricas que prácticas, mis primeros pasos los di junto con un amigo armando amplificadores y vúmetros audiorrítmicos, en una era más de los transistores que de los posteriores integrados. Respecto a los videojuegos, en casa nunca pudimos tener una consola hogareña, pero sí me daban plata mis viejos para ir a jugar a los videos por los locales del barrio y el centro de Paraná. Llegué a jugar arcades en blanco y negro que tenían láminas de colores y varios flippers de los 80.

En el auge de los arcades y con tu rol de técnico maquinero, ¿cómo apareció la necesidad de adaptar una consola hogareña a un arcade para operar con fichas?
Los dueños de los locales necesitaban generar su ganancia y era una época en la que los arcades con mucha demanda eran muy caros para importar o directamente no llegaban. Esos juegos tenían que estar trabajando de alguna forma y ahí nacen estas adaptaciones, juegos de consola a los muebles arcades: los chicos no notaban la diferencia con el original y se la pasaban viciando todo el día igual, y el comerciante hacía un ahorro en el costo con esa adaptación. La relación era que una máquina arcade original tardaba como un año en amortizarse y estas adaptaciones, menos de un mes. ¡Imaginate!

Entiendo que era difícil que juegos como* Mortal Kombat *y* Killer Instinct *llegaran en sus versiones originales arcade. ¿Creés que las adaptaciones eran solo por estos juegos, o cómo era la demanda en la época?
Intentábamos colocar al menos una de estas adaptaciones en los locales de Fascinación, ya que la demanda era enorme, incluso en la competencia:





A LA IZQ.: SECTOR DE ELECTRÓNICA: el rincón de César y las interfaces JAMMA. **ABAJO A LA IZQUIERDA: LAS COSAS POR SU NOMBRE:** César y el sello de calidad en la interfaz JAMMA de SNES. **ABAJO: REPARACIONES EN CUERO:** porque en el litoral argentino hace calor posta.

"LA RELACIÓN ERA QUE UNA MÁQUINA ARCADE ORIGINAL TARDABA UN AÑO EN AMORTIZARSE Y ESTAS ADAPTACIONES, MENOS DE UN MES".

se hacían largas filas para jugar y los locales trabajaban muchas horas. Varias adaptaciones se colocaron en todo Entre Ríos, el sur de Corrientes, centro de Santa Fe y alrededores, que abarcaba una zona de unos 500 arcades, 300 flippers, metegoles y pooles trabajando todos los días.

¿Cuáles fueron tus primeros desafíos en esa adaptación y qué referencias y documentos tuviste en cuenta para lograr la adaptación JAMMA?
Las primeras adaptaciones que vi fueron las importadas para las consolas Neo Geo AES usadas. Rápidamente las descartamos en el laburo porque fallaban con frecuencia, lo propio sucedía con unas PS1 con *Tekken* adaptadas que comprábamos en Córdoba. Comenzamos a trabajar mejor cuando nuestro encargado en la parte electrónica, Osvaldo, comenzó a probar la SNES y el *Mortal Kombat* con una adaptación a JAMMA muy simple y de fabricación casera, con dos integrados que se encargaban de controlar el comportamiento del botón Start al insertar una ficha. Logrado el funcionamiento y con el fin de que la competencia no se robara la idea y la copiara, se lijaban y pintaban todos los componentes, práctica muy común de aquel entonces. El tiempo pasó y cuando Osvaldo se fue, tomé el mando yo y allá por el 96/97 comencé con la fabricación de adaptaciones de mayor calidad para muchas consolas de aquella época.

Desde el punto de vista legal, ¿aparecieron problemas cuando estas adaptaciones estuvieron operando?
Nunca tuvimos un problema. El volumen de trabajo con las placas en el taller era tan grande que era imposible identificar si una plaqueta o adaptación cometía una infracción o no. Lo propio en los locales de videojuegos de los barrios del interior: ¿cómo se iban a dar cuenta las autoridades de si lo que estaban jugando los chicos era un arcade o una consola? Tené en cuenta que también nos referimos a varios pueblos muy chicos en comparación con otras grandes ciudades, por lo que nunca me he enterado de esas inspecciones por estos lados.

Con el auge y la demanda de la época, ¿recordás, más o menos, cuántas adaptaciones JAMMA realizaste? ¿Fueron siempre SNES o adaptaste otras consolas?
De SNES hice pocas. De las que sí hice muchas fue de Nintendo 64..., eran irrompibles. También hice de PS1 con *Tekken 2* y adaptaciones para máquinas de baile, rockolas y MAME con PC. Con estas últimas íbamos a porcentaje con un local de por aquí y se trabajó muy bien. Estamos hablando de 80 a 100 interfaces y distintas adaptaciones que he fabricado para la industria en 20 años de trayectoria.

Estas adaptaciones anulaban los controles de la consola y comenzaban a funcionar recién al insertar la ficha. ¿Puede ser que también funcionaban por tiempo? ¿Querrás comentar algún otro aspecto técnico que explique fácilmente el funcionamiento de la placa JAMMA y la interacción con el jugador?
Hicimos adaptaciones para que los juegos funcionaran por tiempo, pero lo que más generaba ganancia era que pudieran trabajar solo a fichas. El contacto al insertar una ficha en el arcade enviaba un pulso a la interfaz JAMMA y esta, a su vez, enviaba un pulso al botón Start del joystick de la consola, habilitando los joysticks para poder jugar. Los joysticks de las consolas eran cableados y soldados directamente a comandos y pulsadores arcades para entrar en acción. Respecto al audio y video, hubo casos en los que tuve que amplificar la señal RGB hacia el tubo arcade ya que, si no, la imagen podía verse opaca. El sonido de la consola también se adaptaba y amplificaba para llevarlo a la conexión JAMMA y desde allí, hacia los parlantes del mueble.

La buena época ya pasó, pero ¿cómo ves la escena actual de personas que siguen armándose su arcade para su quincho y siguen jugando con amigos y la familia? ¿Sabías que las SNES JAMMA con tu firma en el PCB se ven cada tanto a la venta? ¿Qué te genera?
Todavía tengo un local, Paraná Juegos, adaptado a los tiempos de hoy, y los clientes siguen entrando y sorprendiéndose con las máquinas antiguas. En el último tiempo me tocó preparar unos arcades con Neo Geo MVS y se vendieron rápidamente, así que es un rubro que no tendrá la plenitud de la época dorada, pero es una alegría que la gente siga juntándose a disfrutar de los arcades. Me entero por vos de que las interfaces JAMMA siguen dando vueltas (risas), traela para Paraná cuando vengas y seguimos la charla.

PLAYSTATION · CAPCOM · 1996

Cuando el doctor Wily pasó por Argentina, no pudo evitar dejar un Robot Master en el mejor país del mundo. Así nació Grenade Man, la bomba tucumana. Como siempre, queda en manos (y Mega Buster) de Megaman salvar al mundo de la amenaza robótica... y de paso puede tomarse un mate y jugar un picadito con los muchachos.

Megaman 8 marcó la vuelta de la saga original después de los *Megaman* X en SNES. Fue un buen retorno a las bases, con un gran soundtrack y un arte muy vistoso.

POR GBOT

TENGO QUE CONSEGUIR MUCHA MADERA

Considerado por muchos maquineros como el mejor carpintero del rubro, Carlos Grycuk trabajó en la industria del videojuego nacional por décadas y hoy sigue, como siempre, en su taller.

POR SOFÍA CHECCHI

Carlos Grycuk, su hijo y su socio nos recibieron un viernes por la tarde en su taller de Ramos Mejía. Entre tablones, cepilladoras y escuadradoras, conversamos con Carlos, de 74 años, que declara haber nacido en la carpintería. "Sí, porque mi tío tenía carpintería. Así que sé todo el oficio. Yo no me achico en nada. Mientras sea todo madera, yo lo hago". En 1981 un cliente le preguntó: "¿Te animás a hacer este mueble?", nada más y nada menos que una mesa de pool. Lo que empezó como un experimento, rápidamente devino en una producción en serie: durante esos años llegaron a sacar cincuenta pooles por mes. Pero tan solo cinco años después, un nuevo fenómeno coparía el mercado.

Sentarse a jugar

Un buen día de 1986, un importador de plaquetas fue al taller con una petición especial: quería "las mesitas de Midway. Era una mesita bajita en la que se ponía un jugador de cada costado, que se invertía". Así como con las mesas de pool, la fabricación de las *mesitas* se inscribió en una serie, porque de la mano de este importador llegó Juan Kurhelec, el mismísimo fundador de Playland.

"Yo sé que primero fueron 200 gabinetes. Después le hicimos más. Seguro, pero no sé si llegamos a los 400 o algo así, no me acuerdo. Porque primero contás, pero después no contás nada". Aunque parezca una cantidad bestial, Carlos, suelto de cuerpo, afirma: "¿Un gabinete? Son dos días, día y medio".

Imaginar un arcade

La relación con los maquineros se sostenía en un modus operandi usual para el taller durante esos años: "Ellos venían con un dibujo, una foto, y de ahí enfocábamos el tubo y a la altura de los comandos le buscábamos la posición nosotros". Los carpinteros tenían la tarea de llevar a la realidad y escalar lo que los empresarios quizás habían visto en las convenciones internacionales, pero de lo que solo podían compartirles una imagen. Incluso se las ingeniaron con proyectos bastante más complejos: "Había máquinas que tenían un tubo que trabajaba por el espejo. Nosotros decíamos: 'Pero ¿cómo se hace?'. Entonces pusimos el tubo, pusimos el espejo abajo, perpendicular, y ahí fuimos viendo cómo reflejaba en la pantalla, y lo levantábamos o bajábamos. Era probar en el lugar hasta que salía". Dentro del catálogo, tenían máquinas de manejo, de dos monitores (como el *Punch-Out*), varios modelos de manejo y un hermoso *Virtual Striker*, con los comandos separados del cuerpo del mueble.

Muy rara vez le llegó algún plano: "Servían principalmente para que vos pudieras soldar bien la alimentación. Si conectabas mal, chau plaqueta, pero nunca me pasó. Te digo más, tengo planos ahí todavía, y tengo una plaqueta de *Moon Patrol* que me quedó y digo siempre que la voy a armar, aunque sea para mi nieto, pero no tengo tiempo. Es lindo, ¿viste? Porque es una máquina vieja, pero es linda", cuenta Carlos.

La confianza de un pionero

"Yo trataba todo con Juan". Desde aquel primer pedido, el vínculo entre Carlos y Juan Kurhelec fue muy estrecho, principalmente porque podían confiar el uno en el otro. "Una vez vino un cliente al taller y me dijo: 'Quiero hacer los muebles de Juan, ya hablé con él'. Le contesté: 'Mirá, yo voy a hablar con Juan, si él me da el visto bueno, lo hago'. Juan me dijo que nadie había hablado con él, entonces no lo hice".

Entre sus recuerdos, destaca la honradez del fundador de Playland y el trabajo conjunto a lo largo y ancho del país. Carlos iba codo a codo con los arquitectos cada vez que Juan planificaba abrir locales nuevos en Mendoza, San Luis o Mar del Plata. Toda la parte de carpintería era Grycuk, y no solo la de las máquinas recreativas: "Uno de los nietos de Juan es abogado. No sé cuántos años hace, pero un día se hizo la oficina y Juan le dijo: 'No, no, los muebles tienen que ser de Grycuk'". Con Carlos, Juan tenía la garantía de que todo mueble iba a ser bueno.

Son años

La carpintería Grycuk, lugar frecuentado por una infinidad de maquineros, también es locación de muchas anécdotas. Mientras Carlos rememora algunos episodios, su socio afirma: "Me he reído tanto esos años...". "Una vez, un cliente de Villa Gesell llevó una máquina de manejo doble, el mueble con todas sus cosas, armado, en un camión. Viene acá un día, con una camioneta, abre la puerta y me dice: 'Mirá, está toda la máquina desarmada, porque no le pusieron los regatones y se desarmó toda'". "En pedacitos, la trajo", acota el socio. "Entonces, dice: 'Bueno, yo meto la cabeza en la caja de la camioneta para que tengas de referencia, vos armámela'", alrededor de su cuerpo.

Durante algún tiempo, Carlos también operó máquinas, pero llegó un momento en el que tuvo que decidir: "O videojuego o carpintería. Y dije: 'No, mi oficio es carpintería', y seguí con esto".

"ELLOS VENÍAN CON UN DIBUJO, UNA FOTO, Y DE AHÍ ENFOCÁBAMOS EL TUBO Y A LA ALTURA DE LOS COMANDOS LE BUSCÁBAMOS LA POSICIÓN NOSOTROS".

CATÁLOGO: Carlos orgullosamente ostenta el registro de los muebles que armó en la época dorada.

ANA MARÍA

Como todas las personas que trabajaron con arcades en este país, Carlos conocía bien a Ana María Malagamba: "Nosotros con Ana María empezamos haciendo logotipos superiores de los muebles y después le mandé a serigrafiar toda la fórmica de los *Out Run*. Me hacía serigrafías de costado de algunos muebles de los que no había serigrafía". Durante muchos años, Carlos le llevaba la fórmica a su estudio y Ana la serigrafiaba antes del armado del mueble. "Ana María no daba abasto", agrega el socio. "Todo el mundo iba a lo de ella". Durante su paso por la operación, Carlos tenía gabinetes únicamente con diseños de Ana.

EL DESPEGUE DE LOS SALONES DE ENTRETENIMIENTO

POR EZEQUIEL VILA

ANTES DE SACOA, EXISTIÓ JET, LA PRIMERA EMPRESA ARGENTINA QUE SE DEDICÓ AL ENTRETENIMIENTO OPERADO POR MONEDAS Y QUE PUSO EN MARCHA EN ESTAS PAMPAS EL VICIO DE PONERSE FRENTE A UNA MÁQUINA. PERO EL INICIO DEL PINBALL EN ARGENTINA NO FUE SENCILLO Y PROYECTÓ SOBRE SÍ LA SOMBRA GRIS DE LA ILEGALIDAD QUE TRAÍA DE ESTADOS UNIDOS. PROHIBICIÓN, TRIANGULACIONES, MAFIA Y HASTA UN ASESINATO SIN RESOLVER EN EL ORIGEN DE UN NOMBRE NO TAN CONOCIDO DE LOS SALONES DE JUEGO DEL PAÍS.

REPLAY INVESTIGA

Escuchamos el nombre "Jet" por primera vez de boca de Álex Mochkovsky, el mandamás de Sacoa, a quien entrevistamos en nuestro número aniversario del año pasado. Desde entonces, la existencia de una empresa del rubro anterior a Sacoa y Playland nos desveló y nos empujó a desandar un camino de investigación que pasó por diarios, revistas, archivos legales, fotografías, llamados telefónicos, filmaciones y hasta camisetas de fútbol.

Remitirse a los orígenes siempre es difícil. ¿Fue realmente Jet S.A. la primera empresa que se dedicó al entretenimiento interactivo en nuestro país? ¿Podemos llamar así al negocio de los bingos y pinballs en la década del 60? No hay una palabra final, pero tratando de responder esas preguntas, sacamos del arcón de los recuerdos una historia apasionante, repleta de enigmas y agujeros, que nos cuenta mucho de cómo nació esta industria en Argentina.

La mafia del pinball

Para entender mejor el origen de Jet S.A., primero tenemos que dimensionar qué era exactamente el negocio del pinball a mediados del siglo pasado. Hay numerosos antecesores del aparato que incluso se remontan al siglo XVIII, diversos juegos de bolas, agujeros y obstáculos, hijos huérfanos del billar y el bowling que, con la invención del resorte, confluyeron en lo que eventualmente se llamó bagatelle. Para principios del siglo XX, el bagatelle había evolucionado al calor de los avances mecánicos. Durante la Gran Depresión, una versión reducida y de mesa de este juego llamada simplemente "pin game" (por las agujas de metal donde rebotaba la bola) se hizo sumamente popular. En 1931, David Gottlieb patentó su *Baffle Ball*, el primero en poder ser operado con monedas y en incluir un vidrio para impedir que el jugador interviniera en el juego. Este éxito no tardó en ser copiado por Raymond Moloney, uno de sus distribuidores, que lo renombró *Ballyhoo*. Moloney fundó una compañía para fabricarlo que llamó Lion Manufacturing y luego rebautizó directamente Bally, en honor a su hit. El último toque lo dió Harry Williams en 1933 al incorporar circuitos electrónicos que permitían sacar la bola de los agujeros utilizando campos magnéticos. Gottlieb, Bally, Williams, tres nombres importantes.

Pero esto es solo la mitad de la historia del pinball. Su verdadero éxito puede explicarse por la historia no contada en los registros oficiales. Es que para que un producto funcione, no solo necesita ingenio e innovación tecnológica, también requiere un público que llegue hacia él y que sienta que satisface sus necesidades. Y ahí es donde entra la mafia.

El año 1933 fue un año movilizante en Estados Unidos, no precisamente por la mencionada invención de Harry Williams, sino porque el Gobierno federal puso fin a la Ley Seca. El final de la prohibición a la venta de alcohol significó, entre muchas otras cosas, que cesara un frondoso negocio para comerciantes de dudosa moralidad en las grandes urbes norteamericanas. Y no fue casualidad que muchos de ellos, habiendo forjado estrechos vínculos con dueños de clubes, bares y tabernas clandestinas, en esta nueva etapa continuaran proveyendo a sus socios de entretenimiento para sus salones: jukeboxes, pinballs, algún que otro tragamonedas... Rápidamente, en el estado de Nueva York, los bares se llenaron de máquinas que se utilizaban para realizar apuestas ilegales. Más allá del juego ilegal en un momento de desesperación económica, el negocio de los pinballs y slots (fabricados por las mismas empresas radicadas en Chicago) sostenía toda una red del hampa que también estaba ocasionalmente vinculada con otros crímenes. El alcalde de Nueva York por esos años, Fiorello LaGuardia, los persiguió rabiosamente, aun cuando, en rigor, los "pin games" todavía no estaban prohibidos, pero justamente servían como el reemplazante natural de las tragamonedas (que sí tenían una legislación mucho más prohibitiva). Así fue como la mala fama de escolazo se le pegó al noble juego de la pelotita.

BAGATELLE: el origen de todas estas matufias.

RÁPIDAMENTE, EN EL ESTADO DE NUEVA YORK, LOS BARES SE LLENARON DE ESTAS MÁQUINAS QUE SE UTILIZABAN PARA REALIZAR APUESTAS ILEGALES.

TABLOIDES: La fiebre del pinball no paró de copar titulares entre la década del 40 y el 50. ¡Los casos llegaron hasta la Suprema Corte de Justicia!

UN MAZAZO

FIORELLO LAGUARDIA, EL ALCALDE DE NUEVA YORK ENTRE 1934 Y 1945 POR EL PARTIDO REPUBLICANO, PERSIGUIÓ FUERTEMENTE A LOS PINBALLS, BINGOS Y TRAGAMONEDAS DURANTE SU GESTIÓN. DURANTE LA DÉCADA DEL 30 REALIZÓ UNA SERIE DE *RAIDS* Y CONFISCACIONES ACOMPAÑADA POR UNA FUERTE CAMPAÑA PUBLICITARIA, QUE INCLUYÓ FOTOGRAFÍAS EN TODOS LOS DIARIOS MOSTRANDO CÓMO SE ARROJABAN AL RÍO CIENTOS DE TRAGAMONEDAS Y CÓMO SE DESTRUÍAN LOS PINBALLS QUE "SE ROBABAN EL DINERO DEL ALMUERZO DE LOS NIÑOS" (ESTA ERA LA DENUNCIA LITERAL). RECIÉN EN 1942 SE PROHIBIRÍA OFICIALMENTE EL JUEGO OPERADO POR MONEDAS DEBIDO AL FUERTE INTERVENCIONISMO NORTEAMERICANO PARA APOYAR LA INDUSTRIA ARMAMENTÍSTICA AL INGRESAR EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL TRAS EL BOMBARDEO DE PEARL HARBOR. A PESAR DE QUE LOS FLIPPERS FUERON INVENTADOS EN 1947 Y LOS JUEGOS DEJARON DE SER "DE AZAR", LA PROHIBICIÓN SE LEVANTÓ RECIÉN EN 1976.

Runyon, una empresa familiar

Uno de estos emprendedores debajo del radar fue Baker Sugerman, un gangster judío nacido y criado en New Jersey. Su historia como traficante de bebidas alcohólicas le había permitido formar vínculos que lo posicionaron como un excelente vendedor de jukeboxes, vending machines y máquinas de juego. Myron Sugerman, su hijo y colaborador, cuenta en su autobiografía que el negocio de la operación por monedas requería algo que la mafia conocía bien: control territorial. Asegurarse de que nadie se metería en su zona. Este negocio se vio temporalmente suspendido durante la Segunda Guerra Mundial, cuando la industria estadounidense se vio fuertemente condicionada por la producción armamentística, pero retornó con pleno vigor tras la guerra. Para ese momento, Baker Sugerman funda Runyon (bautizada así porque se encontraba sobre Runyon Street, en New Jersey), que pasa a ser la primera distribuidora de Bally y aumenta su negocio por fuera de la ciudad.

Pero en 1951 vuelve a arremeter una legislación muchísimo más dura para las máquinas recreativas. Cuenta Myron Sugerman que un abogado de Gottlieb, conociendo el vínculo entre Bally y la mafia judía, pidió una reunión con el presidente Kennedy para mostrarle las diferencias entre un pinball Gottlieb y un bingo de ▶▶▶

REPLAY
INVESTIGA

South American Importer Requests Confirmation Of Exisiting Rulings Favorable To U.S. Pinball Operations

NEW YORK — The possibility of harmful pinball legislation being proposed, exists in certain areas of South America. One pinball machine importer in particular, is trying to combat this type legislation in his own country.

Jose Caion, Director of Jet S.A., a Buenos Aires, Argentina, coin machine importer-distributor-operator, has requested that all coin machine outlets, trade associations and manufacturers in the U.S.A. inform him of existing legislation in various parts of this country which is favorable to the operation of pinball machines. He intends to use this information to strengthen his present legislative program designed to restrain harmful rulings in the South American area.

If you know of pingame rulings in your area which permit the operation of this type amusement equipment, you can help Caion, the South American market, and perhaps the entire coin machine industry, by contacting him at the following address:

Jose Caion
Jet S.A.
Ventas

Herbord Joins World Wide

Patchogue merchan... annual ... yesterday in the ... were greete... shoppers ... of Patchogu... carnival. ... shrifty shop... the event, ... of item... local merc... the fre... ses ... with...

EL ÚLTIMO GANGSTER JUDÍO

MYRON SUGERMAN FUE UNA FIGURA DETERMINANTE EN LA LLEGADA DE LA OPERACIÓN DE ARCADES A NUESTRO PAÍS. SU VIDA ES FASCINANTE Y MERECE UNA MENCIÓN APARTE: HABLA 6 LENGUAS, SE CASÓ CON UNA ARGENTINA Y FUE UN COLABORADOR ACTIVO EN LA CACERÍA DE NAZIS EXILIADOS EN SUDAMÉRICA TRAS LA GUERRA. LA HISTORIA DE SU VIDA Y SU ROL EN LA ORGANIZACIÓN DE LA COMUNIDAD INTERNACIONAL JUDÍA TRAS LA GUERRA PUEDE CONSULTARSE EN SU LIBRO *THE LAST JEWISH GANGSTER: FROM MEYER TO MYRON* O EL DOCUMENTAL DE AMAZON PRIME *LAST MAN STANDING: THE CHRONICLES OF MYRON SUGERMAN*

Bally que se usaba para apostar. El resulta... do de esa visita y una posterior audiencia en ... el Congreso fue la ley Janson, que prohibía ... el movimiento de máquinas de apuestas y ... bingos entre estados. Esto no fue una buena ... noticia para Bally, que en ese momento fa... bricaba a razón de 400 máquinas por día y ... que de repente veía su distribución reduci... da esencialmente a Nevada (donde el juego ... estaba permitido). Pero como hecha la ley, ... hecha la trampa, Runyon se empezó a dedi... car a triangular exportaciones e importa... ciones para sacar las máquinas a otros país... ses y volver a meterlas a los estados en los ... que tenía negocios. Así fue como Runyon ... comenzó a establecer lazos comerciales en ... Jamaica, Nigeria, Japón, Paraguay, Brasil y... Argentina. Pero ¿quiénes empezaron a reci... bir esas máquinas en nuestro país?

Jet S.A.

En la página 30 del Boletín Oficial de la Na... ción publicado el sábado 30 de septiembre ... de 1961 figura la aprobación de la constitu... ción de Jet Sociedad Anónima, que se había ... celebrado el 26 de enero de ese mismo año. ... Según el documento, Jet S.A. tenía por obje... to realizar por cuenta propia o de terceros ... un tendal de operaciones entre las que figu... raran en un apartado la "explotación de salas ... de entretenimiento, parques de diversio... nes, espectáculos públicos, hoteles, restau... rantes, bares, confiterías y bomboneríes". ... La sociedad declaraba como su presidente ... a Vicenzo Spinelli, ciudadano italiano, e in... cluía en su directorio a otros nueve miem... bros, entre los que figuraba José Caion Far... chi, de nacionalidad uruguaya.

Existen otros nombres fundantes del ... gremio en Argentina. Jorge Ragonese, cuyo ... padre comenzó a acuñar las fichas para los ... primeros pinballs de nuestro país en la dé... cada del 60, señala que su primer cliente no ... fue Jet, sino un hombre de apellido Mazzota ... que tenía bingos en Lavalle y Florida. Pero ... Jet S.A. sí parece ser la primera en haber ... sido inscripto legalmente, lo cual habla de un ... volumen mayor del negocio y una voluntad ... de proyección. Cómo llegaron esos bingos a ... Lavalle y Florida, por el momento solo po... demos imaginarlo.

Tampoco podemos confirmar que Jet ... haya sido efectivamente la primera com... pañía argentina en trabajar con Runyon, ... pero, gracias a los reportes de la prensa ... estadounidense del gremio de la música, ... sí podemos confirmar que al menos con... formó una sociedad con ellos desde 1962 e... incluso aventurar que el vínculo ya llevaba ... varios años. En la revista *Billboard* del 22 ... de abril de 1961, bajo el título "Los 4 años ... de éxito de esta firma argentina son solo el ... comienzo", se describe con lujo de detalles ... el tamaño de la operación: en ese momento, ... Jet ya contaba con 25 empleados y cuatro ... locales propios que operaban 70 máquinas ... cada uno, además de vender y arrendar má... quinas a otras 200 locaciones, mayormente ... bares. Caion, de visita por Estados Unidos ... en ese momento, repasaba varios puntos ...

RUNYON SE EMPEZÓ A DEDICAR A TRIANGULAR EXPORTACIONES E IMPORTACIONES PARA SACAR LAS MÁQUINAS A OTROS PAÍSES Y VOLVER A METERLAS EN LOS ESTADOS EN QUE TENÍA NEGOCIOS.

CLOSEOUT!
BINGOS

Asstd Late and Older Models completely reconditioned and packed for export in wooden cases.

CABLE HIGHEST OFFER
Cable: JETSA BUENOS AIRES
or write:
GINO CAION
JET S.A., 330 Rodriguez Pena
Buenos Aires, Argentina

Runyon Sets New Era In Operating and Sales After 25 Years In Business

How Plant Result Of Greater Vision, Broad Concepts

SOLICITADAS: Caion buscaba apoyo y recursos publicando en *Cash Box*. El problema de la opinión pública y las leyes prohibitivas comenzaba a asomarse.

COLOR: Myron Sugerman, hoy, a sus 85 años. **DERECHA:** Las caripelas de Runyon, todos legítimos hombres de negocios. **ABAJO:** Myron de joven con su padre Baker "Sugie" Sugerman. Al lado "Gino" Caion, retratado en la misma página como su hombre en Sudamérica.

Polls Show Nixon Still Leading But Humphre...

By WALTER R. MEARS

WASHINGTON (AP) — The ... final days of the ... presidential campaign are being played ... out, shadowed at its end as at the beginning by the war in Vietnam and the meaning of the latest polls and surveys about ... were said by the Tim... close to call.

Compared to the ... vey of a month ago ... lost 81 electoral vot... lace 21. Humphrey ... 49, while those co... close to call have ...

Lyon Mt. Woma...

Lyon Mountain was crushed when the automobile she was riding in and operated by her husband, Clarence E. Lawrence, collided with a car going toward Plattsburgh.

The second vehicle was operated b... 27, of ... Tupper ...

The ... ing will ... en ribs ... or inte... Manfred ... dition ... um, and ... anac La...

The ... major ground action. Mil... sources said all the enemy ... alties reported occurred in ... all actions and ...

The pilot, Capt. Antone Hunter radioed he was being forced to fly the Boeing 727.

Later, the pilot radioed his plane was being hijacked "by a Black National freedom fighter," said an official of the Fed...

Cuba tod... en route to Miami from New Orleans, a spokesman for the airlines announced.

The Republicans have the top line this year and Jacob Javits, running for re-election to the Senate, is next. Paul O'Dwyer is the Democratic candidate;

WEATHER

Considerable cloudiness with some sunshine this afternoon. Highs in mid 40s to low 50s.

Third Appeals for Support, Warns Against Violence

No one actually does business with a company ... you do business with

People

... and here are the people you do business with at

Runyon

and its affiliated companies.

They are professional people. They know their job, they know your needs and they see to it that you get what you pay for. They are professional coin machine people.

Runyon people know every phase of the coin machine business. Not just one part of it but all of it. Each person pictured here can pass a written examination on today's coin machine market, no matter who prepared the questions, nor who judges the tests. Yet they are not students. They are professional coin machine people. They think and act professionally.

They have long since passed all tests of their trade. They know the equipment and service needed by coin machine firms and go all out in delivering it. They are proud of their profession and Runyon is proud to have them in its organization. Runyon has served the coin machine industry for more than 25 years. Some have been with us for more than 20 years. Some have been with us since we started. But every one of our people has been trained and conditioned in the ways of this and that is what counts. For the coin machine industry is a constantly changing industry. And RUNYON has always realigned its service to cope with these changes.

The people pictured here have enabled us to achieve their position. They are the people you do business with when you do business with RUNYON. If you haven't met anyone of them why not get acquainted now. Call RUNYON and you will talk to people fully qualified to handle your needs. You will not be sent from pillar to post. You will find new friends . . . professionals. You'll know it the moment you meet them.

REMEMBER: When RUNYON handles a piece of equipment it must meet the industry's high-est standards for quality, performance and service. That is why when you Buy from Runyon you are always sure to get the greatest return on the dollars you spend.

TODAY WE ARE CONSIDERED THE LEADING DISTRIBUTOR OF COIN-OPERATED EQUIPMENT IN THE UNITED STATES AND THROUGHOUT THE WORLD

RUNYON SALES COMPANY

NEW YORK • NEW JERSEY • CONNECTICUT

DISTRIBUTOR FOR: BOWE-AMI • BALLY • KAYE • KEENEY

Jet

PINGAMES POPULAR IN ANY LANGUAGE

Argentine Firm's 4-Year Success Only The Beginning

JOSE CAION
Sales Mgr., Jet Amusement S.A.

Street Sale To Location

Art Vending has been in business for four years and in that time their operating income has fluctuated. For taxation on a direct sale to location basis, they claim that the equipment averages $200 each month. On direct sales, six months have proven to be the ideal. After the four service period they claim the equipment is worn out but all service is handled by mechanics who are encouraged to form their own service firms. "We provide symbiotic with service schools, regular sales, basic knowledge and the necessary equipment to get started which we finance through our factory. Service men live in an area with a profit potential that we would rather not indulge in our selves, we enable participants in our sales and service schools to get started in their own business," Caion explained.

Existing service schools are in Buenos Aires and Rosario. Service men are encouraged to form their own service firms. "We provide symbiotic with service schools, regular sales, basic knowledge and the necessary equipment to get started which we finance through our factory. Service men live in an area with a profit potential that we would rather not indulge in our selves, we enable participants in our sales and service schools to get started in their own business," Caion explained.

Jet Amusement and Vending employs about fifty people, most of whom perform the service function for locations on the exclusive guarantee arrangement. The Buenos Aires office at Tucuman 1050-D in Buenos Aires and situated on the 7th floor. Hours are from 7:00 A.M. to 7:00 P.M. Monday through Saturday and 7:00 P.M. to 1:00 A.M. Sunday. The firm has associate branch operations across the country in Rosario, Mendoza, Cordoba, Mar del Plata, Bahia Blanca and Tucuman.

Jet Amusement and Vending employs about fifty people, most of whom perform the service function for locations on the exclusive guarantee arrangement. The Buenos Aires office at Tucuman 1050-D in Buenos Aires and situated on the 7th floor. Hours are from 7:00 A.M. to 7:00 P.M. Monday through Saturday and 7:00 P.M. to 1:00 A.M. Sunday. The firm has associate branch operations across the country in Rosario, Mendoza, Cordoba, Mar del Plata, Bahia Blanca and Tucuman.

Afternoon Ekotan Spot Play

South Americans, about 60% of them, work what is known as the "English" week or commute in the "Gaucho" week of 9 to 5. Work starts at 8:30 AM and ends at noon for lunch and rest. At noon the "gaucho" starts and ends at 7:00 PM. The 5½ hour noon-time break stimulates afternoon business and amusement activities. Many bars, restaurants and business start to work at 4:00 PM.

Jet Amusement and Vending employs about fifty people, most of whom perform the service function for locations on the exclusive guarantee arrangement. The Buenos Aires office at Tucuman 1050-D in Buenos Aires and situated on the 7th floor. Hours are from 7:00 A.M. to 7:00 P.M. Monday through Saturday and 7:00 P.M. to 1:00 A.M. Sunday. The firm has associate branch operations across the country in Rosario, Mendoza, Cordoba, Mar del Plata, Bahia Blanca and Tucuman.

Afternoon Ekotan Spot Play

South Americans, about 60% of them, work what is known as the "English" week or commute in the "Gaucho" week of 9 to 5. Work starts at 8:30 AM and ends at noon for lunch and rest. At noon the "gaucho" starts and ends at 7:00 PM. The 5½ hour noon-time break stimulates afternoon business and amusement activities. Many bars, restaurants and business start to work at 4:00 PM.

Association Saves Argentine Pin Biz

(Continued from page 46)

Jet officials from left to right are: Jorge Paulos, administrative director; Ezra Caion, company trustee; Gino Caion, managing director; and Vincenzo Spinelli, Jet president.

Sugerman arrived in Buenos Aires and offered assistance. A new firm, Roga S.R.L. was formed by Miguel Rodriguez and Alfredo Gianelli. Together, the arcade owners and a lawyer named Dr Juan Repun, and Jet officials, continued to change public opinion. Meetings with city officials have given operators hope that bar locations will open again for flippers.

Jet is healthy and working hard to expand. A new 28 peso coin is being readied for circulation. Jet is now making kiddie rides. The industry hierarchy is expected to continue to build an image that is favorable to the public. After what has transpired this past year, it would be suicide to act any other way.

NOW DELIVERING UNITED
BANNER

LA VIDA ES UNA MONEDA

VISITAMOS A JORGE RAGONESE, UNA REFERENCIA INSOSLAYABLE EN EL MUNDO DEL ARCADE ARGENTINO TODAVÍA HOY, Y NOS MOSTRÓ UNA DE LAS FICHAS QUE SU PADRE FABRICABA PARA JET. EL TAMAÑO ES BASTANTE MENOR QUE EL DE LOS COSPELES QUE RECORDAMOS DE LOS 80 Y LOS 90, APENAS 1,8 CM DE DIÁMETRO DE UN BRONCE GASTADO, DONDE TODAVÍA SE DEJA VER EL LOGO DE LA EMPRESA. UN PEDAZO DE HISTORIA.

importantes del negocio: la necesidad de formar técnicos, la vastedad del territorio argentino que dificultaba la operación, los costos de aduana, la prohibición de las apuestas y (perlita) la costumbre argenta de cortar a la mitad de la jornada laboral para ir al barcito a tomar un vermut y jugarse unas monedas al pinball. Por este registro y otros testimonios, podemos aventurar que Jet se encontraba operando, al menos, desde 1957.

Esta nota no es la última aparición estelar de Caion en la prensa del gremio. En diciembre de 1962 aparece en la revista Cash Box como "export associate" de Runyon en Latinoamérica y se menciona a la propia Jet como una oficina asociada en Buenos Aires. Durante los siguientes meses aparecerá mencionado en algunos cócteles y en listas de distribuidores. Pero especialmente curiosa es una suerte de solicitada que publica en la misma Cash Box un año después, pidiendo cualquier información sobre legislaciones en Estados Unidos que sean favorables al negocio de los pinballs para usar como evidencia frente a la posibilidad de una legislación que dañe el negocio en Buenos Aires. Evidentemente, las autoridades argentinas comenzaban a sospechar del inocente juego de la pelotita y el movimiento de máquinas operadas por monedas. La propia revista lo confirma unos meses después: en su ejemplar del 5 de septiembre de 1964 publica a me...

REPLAY
INVESTIGA

¡BINGO!

JORGE RAGONESE CUENTA EN SUS PALABRAS QUÉ ES UN BINGO: "ES UNA MESA QUE TENÍA AGUJERITOS EN LA PARTE DEL PLAYFIELD, COMO UN FLIPPER. Y LA IDEA ERA, CON LA BOLA, HACER UNA COMBINACIÓN DE TATETÍ O ASÍ, PARA DARTE PUNTOS Y PREMIOS. EN ALGÚN MOMENTO ESO LLEGÓ A CAMBIARSE POR OTRAS COSAS, UNA GOLOSINA, UNA COPA, Y TAMBIÉN SE LLEGÓ A CAMBIAR, SEGÚN LOS LUGARES, POR PLATA. MUCHOS SE INSTALARON EN LAVALLE Y EN FLORIDA. ESAS FUERON LAS PRIMERAS MÁQUINAS QUE SE TRAJERON A LA ARGENTINA".

MARCHE PRESO

JOSÉ PUGA NOS COMPARTIÓ SU EXPERIENCIA EN PRIMERA PERSONA CON LA PROHIBICIÓN: "EN UNA OPORTUNIDAD, ME ENCARGARON UNA MÁQUINA, UNA 3 COINS, Y FUI A INSTALARLA PASANDO EL PUENTE ALSINA. CUANDO ESTABA CRUZANDO DE CAPITAL A PROVINCIA, ME PARÓ LA POLICÍA, ME VIO CON LA MÁQUINA CARGADA Y ME DETUVO. ESTUVE 48 HORAS DETENIDO POR TRASLADAR ESE TIPO DE MÁQUINAS PROHIBIDAS, ESO MARCA UN POQUITO CUÁL ERA LA SITUACIÓN. NO SE PERMITÍA. NO ESTABA BIEN VISTO QUE UNO TRABAJARA CON MÁQUINAS DE ENTRETENIMIENTO. A PESAR DE QUE HABÍA UNA CAMPAÑA QUE SE HABÍA GENERADO EN DIARIOS PARA TRATAR DE CAMBIAR LA OPINIÓN AL RESPECTO".

SEGÚN *CASH BOX*, JET SE MANEJABA DENTRO DE LAS REGLAS, PERO NO TODOS MANTUVIERON EL DEBIDO RESPETO DE LA LEY.

TALLERES DE PLAYLAND: Héctor Alvarez durante la filmación del largometraje documental que va a contar la historia de los arcades nacionales.

LOS TÉCNICOS DE ANTES USABAN GOMINA: a la izquierda, Héctor Alvarez, a la derecha arriba, José Puga, y a la derecha abajo, Jorge Ragonese.

Escuela de técnicos

Pero esta es solamente la historia registrada de Jet, contada de manera secundaria (y milagrosamente y por fortuna es así). Si algo nos dejaron como enseñanza estos años de investigaciones, es que siempre hay otra historia y que, para encontrarla, hay que ir a hablar con los protagonistas.

Así fue que dimos con José Puga, técnico que arrancó su carrera en Jet, hizo desarrollos propios para Argentina y Brasil e incluso trabajó durante muchos años para la familia Guade en la creación de los locales geselinos de Centerplay. Hoy, a sus 75 años, se encuentra viviendo en Cariló, y tuvimos la oportunidad de conversar con él: "Unos días antes de Navidad en el año 66, a través de un anuncio de Clarín, me presenté a un pedido de técnicos en una empresa que se llamaba Jet Sociedad Anónima. Hice un examen técnico y, debido a mi condición de español, ingresé a trabajar. Esto es importante porque ellos pedían gente mayor de 21 para que tuvieran completo el servicio militar obligatorio, pero yo, por mi condición de extranjero, estaba eximido, y pude entrar a trabajar con 18 años. El 23 de diciembre del año 66 empecé a trabajar en entretenimiento, en la empresa de Jet Sociedad Anónima y estuve ahí por 12 años, hasta 1974". Según su testimonio, Jet era un lugar ideal para empezar a trabajar: "Era una empresa pequeña, en el orden de los talleres en los cuales uno podía imaginar empezar a trabajar. Se dedicaba a la exportación de flippers. No puedo precisar la cantidad exacta de máquinas que tenía, pero en ese momento calculo que serían alrededor de 60, 90, no llegaría a las 100. Y se dedicaba a la explotación de los flippers, es decir que los colocaba a trabajar a porcentaje en clubes, en bares, fundamentalmente en el Gran Buenos Aires".

Otro de los que pudieron remitirnos al origen de esta historia fue Raúl Alescio, fundador de Insert Coin, empresa que opera desde hace décadas desde su sede en Lomas de Zamora y que actualmente abastece a muchos locales en shoppings y a la calle. Como otros grandes nombres del gremio, su historia se remite a Jet: "Mi hermano Jorge empezó trabajando como técnico en la empresa Jet con Spinelli y Gino Caion. Arrancó en el año 58, más precisamente el 28 de noviembre. Estuvo ahí un tiempo y luego empezó a reparar algunos juegos y a colocarlos por su cuenta. Tres años después, nos aunamos con mi otro hermano, Juan, y comenzamos nuestro propio negocio los tres". Alescio no duda en reconocer el carácter fundacional de Jet: "Era una empresa pionera en el juego. Spine-

▶▶

Replay

Replay

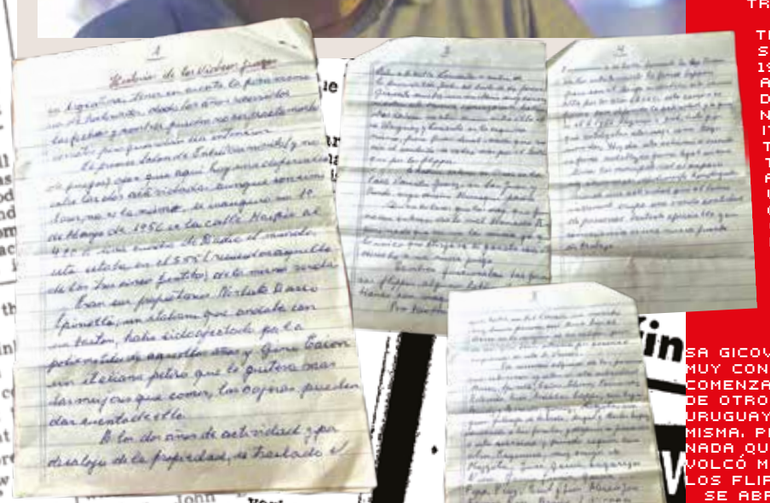
LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN ARGENTINA

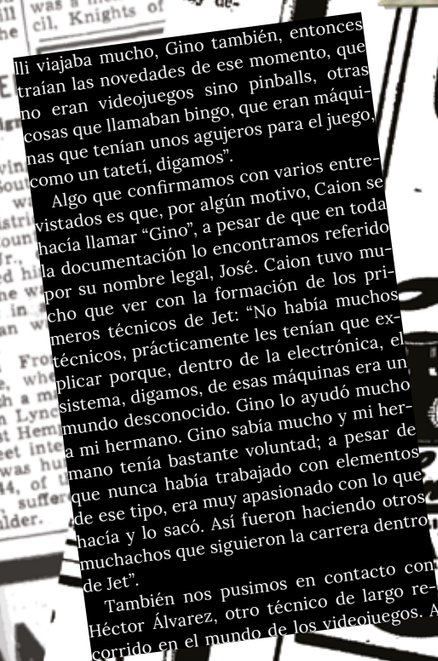
RAÚL ALESCIO NOS COMPARTIÓ UN MANUSCRITO DONDE SU HERMANO JORGE, UNOS AÑOS ANTES DE SU FALLECIMIENTO, ESCRIBIÓ DE PUÑO Y LETRA UN REPASO DE LOS PRIMEROS AÑOS DEL NEGOCIO EN ARGENTINA. UNA FUENTE INVALUABLE PARA CONTAR LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL PAÍS. AQUÍ, UN EXTRACTO:

"EL PRIMER SALÓN DE ENTRETENIMIENTO (Y NO DE JUEGOS) [...] SE INAUGURÓ EL 1º DE MAYO DE 1956 EN LA CALLE MAIPÚ AL 400, A UNA CUADRA DE RADIO EL MUNDO [...] ERAN SUS PROPIETARIOS NORBERTO BASSO SPINELLI, UN ITALIANO QUE ANDABA CON BASTÓN [YA QUE] HABÍA SIDO AFECTADO POR LA POLIOMELITIS DE AQUELLOS AÑOS, Y GINO CAION, UN ITALIANO PETISO AL QUE LE GUSTABAN MÁS LAS MUJERES QUE COMER, LAS CAJERAS PUEDEN DAR CUENTA DE ELLO.

A LOS DOS AÑOS DE ACTIVIDAD Y POR DESALOJO DE LA PROPIEDAD, SE TRASLADÓ EL SALÓN A LA CALLE CORRIENTES, A METROS DE LA AVENIDA 9 DE JULIO, AL LADO DE LA FAMOSA GICOVATE MUEBLES, UNA MUEBLERÍA MUY CONOCIDA. MIENTRAS ESTO OCURRÍA, COMENZARON A ABRIR OTROS SALONES DE OTROS DUEÑOS, ENTRE ELLOS EL DE URUGUAY Y CORRIENTES EN LA ESQUINA MISMA, PERO [SU DUEÑO] JUAN SERRAT, NADA QUE VER CON EL CANTANTE, SE VOLCÓ MÁS POR EL [ILEGIBLE] QUE POR LOS FLIPPERS.

SE ABRÍAN SALONES EN ONCE, EN LA CALLE VALENTÍN GÓMEZ, EN SAN JUAN Y BOEDO [...] LAS MÁQUINAS QUE FUNCIONABAN ENTONCES ERAN LAS MAL LLAMADAS "BINGO" PERO NADA QUE VER CON ESTE PORQUE LO ÚNICO QUE OTORGABAN SI GANABAS ERA EL DERECHO A UN NUEVO JUEGO. TAMBIÉN FUNCIONABAN LAS FAMOSAS FLIPPERS, ALGUNOS BOWLING, TIROS AL BLANCO CON MÁQUINAS".





lli viajaba mucho, Gino también, entonces traían las novedades de ese momento, que no eran videojuegos sino pinballs, otras cosas que llamaban bingo, que eran máquinas que tenían unos agujeros para el juego, como un tatetí, digamos".

Algo que confirmamos con varios entrevistados es que, por algún motivo, Caion se hacía llamar "Gino", a pesar de que en toda la documentación lo encontramos referido por su nombre legal, José. Caion tuvo mucho que ver con la formación de los primeros técnicos de Jet: "No había muchos técnicos, prácticamente les tenían que explicar porque, dentro de la electrónica, el sistema, digamos, de esas máquinas era un mundo desconocido. Gino lo ayudó mucho a mi hermano. Gino sabía mucho y mi hermano tenía bastante voluntad; a pesar de que nunca había trabajado con elementos de ese tipo, era muy apasionado con lo que hacía y lo sacó. Así fueron haciendo otros muchachos que siguieron la carrera dentro de Jet".

También nos pusimos en contacto con Héctor Álvarez, otro técnico de largo recorrido en el mundo de los videojuegos. A sus 78 años, Héctor actualmente es el jefe de taller de Playland (siendo este su segundo paso por la empresa) y su carrera empezó nada más ni nada menos que en Jet: "Mi primer trabajo fue en Jet como técnico electromecánico. Era una empresa que estaba en la calle Vélez Sarsfield y Suárez. Me tomaron una prueba y me acuerdo de que me entusiasmó el hecho de aprender los colores de los cables, cómo funcionaba el flipper, la parte de lo que era electromecánico, algo muy interesante, me gustaba mucho. Y bueno, ahí habré estado casi dos

JOSÉ PUGA: "JET SE DEDICABA A LA EXPLOTACIÓN DE LOS FLIPPERS. LOS COLOCABA A TRABAJAR A PORCENTAJE EN CLUBES, EN BARES, FUNDAMENTALMENTE EN EL GRAN BUENOS AIRES".

JORGE RAGONESE: "SÉ QUE TUVO UN INCONVENIENTE EN ESTADOS UNIDOS PORQUE LO MATARON EN UN HOTEL. NO SÉ SI A CUCHILLAZOS O ALGUNA COSA ASÍ. PORQUE EN SU MOMENTO ERA COMO UNA MAFIA. ESTABA MAL VISTA TODA LA PARTE DE LOS JUEGOS".

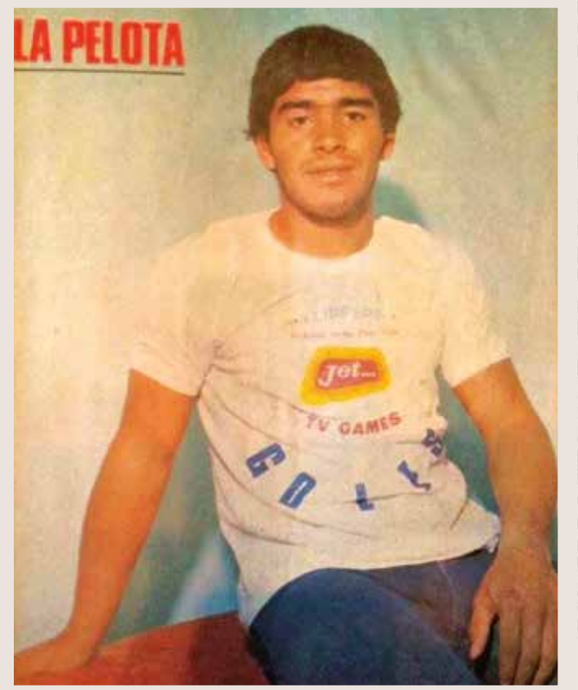
años trabajando". Para Héctor y para varios de los que pasaron por ahí, Jet fue una suerte de escuela de formación, ya que los aparatos con los que comerciaban eran algo completamente novedoso desde el punto de vista tecnológico: "Yo la tomé a Jet como una escuela. Creo que todos la tomamos así. Había un técnico llamado Álvarez, que era retirado de la Marina, y nos enseñaba cómo leer los cables, el plano de una máquina, por dónde pasaban las cosas... O sea, si él no te enseñaba eso, vos no podías reparar ese flipper, y obvio que si lo asimilabas y te interesaba, lo hacías".

José Puga también recuerda y valora esa etapa de aprendizaje: "Jet fue una gran experiencia formativa. A pesar de que la técnica que se usaba para el manejo de las máquinas y la electromecánica necesitaba de una lectura bastante elemental de planos, había que tener conocimiento de las distintas partes de las máquinas electromecánicas para encarar una reparación. Eso hace que tu mente se mueva en planos distintos". El menciona a otros de los responsables de capacitarlos: "Jet tuvo una gran persona dentro del establecimiento que se llamó Antonio Reboredo. Era un técnico muy capaz y sobre todo con una gran capacidad de enseñanza. Era muy didáctico. Tuve la suerte de trabajar con él casi todo el período en el que estuve en Jet. Había dos jefaturas técnicas, una de service y otra de taller".

Reboredo manejaba la jefatura del taller, y en lo que siempre insistía era en la formación de los técnicos. En enseñarles a reparar una máquina y a leer un plano".

Para sostener su negocio, Jet entendió que necesitaba formar técnicos que mantuvieran las máquinas y expandieran su industria. Lejos de guardarse el conocimiento electromecánico para asegurar una posición dominante, la empresa novel argentina buscó difundir y darle herramientas a la generación que venía. "Vos llegabas diciendo 'soy técnico electromecánico'. 'Bueno, ¿y qué experiencia tenés?'. Yo acababa de salir del secundario. En aquel entonces, el industrial era todo el día. ¿Qué experiencia querían que tuviera? Yo decía: 'Estos tipos, ¿qué me están pidiendo?'. Y el de Jet fue el único que me tomó en serio, y yo me acuerdo siempre y hoy en día sigo haciendo lo mismo", se emociona Héctor al recordar ese momento bisagra en su vida. "Es muy importante tener experiencia", continúa José Puga, "y solo se obtiene en el campo de trabajo y a veces lo más

CRÓNICAS DE UN HOMICIDIO SIN RESOLVER: algunos de los artículos sobre el cruento final de José Caion. Ninguno de ellos lo vincula al negocio del entretenimiento.



Jet. Lejos de desaparecer, continuaría trabajando por muchos años más, bajo distintas direcciones y con diferentes nombres en sus locales.

La primera publicidad del fútbol argentino

Los videojuegos están enraizados en nuestra cultura popular desde sus orígenes. El periodista Mauro Basiuk rescató en uno de sus artículos esta publicidad de Jet en el buzo de Hugo Gatti. Se trata de nada menos que uno de los primeros sponsors del fútbol argentino y el primero que tuvo un jugador de Boca Juniors. Gatti utilizó el logo de Jet desde mediados del 79 hasta fines del 81. Como dato de color, Jet no auspiciaba al plantel entero, sino únicamente al "loco", aunque también hay un reportaje gráfico en el que Diego fue fotografiado con una publi de la empresa de "juegos electrónicos".

José Puga: "El cambio de tecnología que produjo la aplicación de la técnica de tensión, la técnica TTL, de cinta analógica, generó un cambio muy importante dentro de lo que era el entretenimiento".

importante no pasa por ser un gran inge-
niero, sino por ser un gran..., ¿cómo puedo
decirte?, una gran persona que maneja la
lógica. Por supuesto, no voy a desmerecer
bajo ningún aspecto lo que es trabajar o re-
cibirse de ingeniero y tener esa capacidad,
pero muchas veces, al principio, si el inge-
niero no tiene experiencia en lo que es la
actividad, le resulta sumamente embarazo-
so porque no hay información. Es decir, no-
sotros nunca tuvimos información técnica
de la máquina, salvo en las primeras épocas
de las electromecánicas".

Asesinato en Nueva York

El rol fundacional de Jet en el arribo y pri-
mer envión de la industria en nuestro país
parece indudable a partir de la documenta-
ción y los testimonios. Pero echar luz sobre
ese origen desconocido deja al descubierto
otro interrogante: ¿por qué Jet no fue la re-
ferencia del gremio del entretenimiento en
los años que siguieron? Quizás algo de eso
se explique por un hecho cargado de miste-
rio que ocurrió a fines de 1968.

"Empecé a trabajar en Jet el 20 de diciem-
bre, y unos días después se festejó la Navi-
dad. No había mucha gente trabajando, ha-
bría cuatro o cinco administrativos y siete u
ocho técnicos en total, todo el staff. Allí los
conozco a Vicente Spinelli y a Gino Caion,
pues al mediodía, ese 24 de diciembre, an-
tes de retirarnos para las casas, tuvimos un
lunch en el taller. A Gino Caion lo vi enton-
ces y en un par de oportunidades más. Lue-
go no tuve mucho contacto con él, y calculo
que casi un año después nos enteramos de
su fallecimiento en Estados Unidos, asesi-
nado, es todo lo que puedo aportar porque
desconozco los móviles del asesinato". El
propio Álex Mochovsky nos había relatado
este incidente (ver *Replay* #37) y también
nos contó una versión similar Jorge Rago-
nese: "Gino Caion tenía un socio estadouni-
dense que operaba máquinas. A él lo habré
visto una o dos veces, yo era chico, cuando
íbamos con mi viejo a Jet, a la avenida Vé-
lez Sarsfield, a llevar fichas. Sé que tuvo un
inconveniente en Estados Unidos porque lo
mataron en un hotel, no sé si a cuchillazos o
alguna cosa así, porque en su momento era
como una mafia. Estaba mal vista, toda la
parte de los juegos".

Encontramos varias noticias policiales
sobre el asesinato de Caion. El hecho pare-
ce haber ocurrido entre la noche del sába-
do 2 de noviembre de 1968 y la madrugada
del domingo 3 en su habitación del Hilton
Hotel de Nueva York. A la mañana, una mu-
cama encontró su cuerpo muerto, vestido y
tirado en el suelo, entre dos camas. Según
el informe policial, había sido identificado
por su pasaporte como José Caion Fran-
chi, de 32 años, nacionalidad uruguaya y de
profesión agente de viajes (curiosamente,
aparece vinculado con la agencia de viajes
Turinter). La policía también detalló que el
cuerpo tenía varias puñaladas en la espalda
y el pecho y mostraba signos de haber sido
ahorcado con el cordón de una bata. El New
York Times le dedica una crónica extensa
en la que agrega que Caion estaba alojado
en el hotel desde el 18 de octubre y había
llegado al país 10 días antes, en un vuelo
desde Uruguay hasta Miami. El Daily News,
por su parte, agrega más detalles del repor-
te policial: según la investigación, el robo
estaba descartado como móvil del crimen,
ya que el cuerpo de la víctima tenía un reloj
de oro y en la habitación todavía había obje-
tos de valor. Los informes policiales, al me-
nos al momento de publicarse todas estas
notas, desconocían por qué se encontraba
Caion de viaje por Estados Unidos. Algo que
nosotros podemos hipotetizar fácilmente
mirando sus actividades documentadas en
las revistas *Billboard* y *Cash Box*. Sobre el
móvil, no podemos asegurar nada.

Jet siguió operando en el país, pero, sin
duda, la falta de este contacto estrecho le
sacó la ventaja con que contaba. Spinelli no
era el principal agente comercial, era ma-
yor que Caion y tenía algunos problemas de
salud. José Puga recuerda lo que siguió: "Vi-
cente Spinelli se hizo cargo de la empresa y
continuó con eso hasta que se dividió en el
año 72, cuando Blanco Nicoleci (el respon-
sable de la parte técnica después de Caion),
se llevó una cantidad de máquinas deter-
minada y fundó una empresa que se llamó
Entretenimientos Automáticos. Ahí yo me
fui con él".

Aterrizaje forzoso

Después de crear de la nada el rubro de los
salones de entretenimiento en la década
del 60, la década del 70 encontraría a Jet en
otro lugar. Con nuevos competidores como
los Mochkovsky (futuro Sacoa) y los Kur-
chelec (futuro Playland), más los desprendi-
mientos como lo hecho por los hermanos
Alescio (futuro Insert Coin), el gremio de
los salones de entretenimiento cobraría un
vigor importante en la costa atlántica bo-
naerense que la dejaría lista para la gran
revolución: la llegada de los primeros vi-
deojuegos a partir de 1972. Jet también trajo
algunos *Pong* (aunque no pudimos confir-
mar fechas entre nuestros testimonios,
sabemos que no fue la primera) y se sumó
al upgrade de los videojuegos siguiendo al
resto del gremio. "El cambio de tecnología
que produjo la aplicación de la técnica de
tensión, la técnica TTL, de cinta analógica,
generó un cambio muy importante dentro
de lo que era el entretenimiento, dado que
ya no era necesario tener grandes máqui-
nas para tener un negocio, sino que con
máquinas más pequeñas, con un tubo y una
placa, se podía llegar e interesar al públi-
co", nos cuenta José Puga. En los talleres de
Jet se vivió el cambio de manera similar a
lo que sabemos de otras empresas: "Tec-
nológicamente, para los técnicos fue un
cambio brutal. Es decir, pasábamos de un
lugar donde se prendían y apagaban llave-
citas, automáticas, por supuesto, a algo que
uno no veía. Es decir, de la parte electro-
mecánica uno observaba la operación, y la
parte eléctronica no... Lo único que se veía
era el resultado. Colocabas una ficha, tenías
un par de botones, en ese momento era un
joystick, y accionabas la máquina con eso",
nos cuenta Puga sobre los primeros juegos
electrónicos. Los electromecánicos se que-
daron atrás y la regulación sobre los jue-
gos de azar empezaba a verse en Estados
Unidos como algo fuera de época. En 1976,
finalmente se levantó la prohibición sobre
el estado de Nueva York para los pinballs y
los videojuegos comenzaron a gozar de un
camino allanado para su circulación. En
nuestro país, la historia sería diferente y
esa pelea duraría varios años, con distinta
suerte dependiendo de cada jurisdicción. Y
en cuanto a Jet, lejos de desaparecer, con-
tinuaría trabajando por muchos años más,
bajo distintas direcciones y con diferentes
nombres en sus locales, siendo uno de los
más emblemáticos el recordado *Fascina-
tion*, un salón de juegos gigantesco ubicado
en la peatonal Lavalle y Maipú, en el micro-
centro de Buenos Aires. Pero esa segunda
parte de la historia deberá esperar para
otra ocasión. Por ahora, dejamos en este
punto la gesta del primer gran jugador de
los salones recreativos de nuestro país.

COMO UNA POSTAL

Todos alguna vez tuvimos la fantasía de vivir dentro de un local de fichines, pero solo unos pocos lo consiguieron. Y uno de ellos fue Martín Troielli.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

La cuarentena despertó todo tipo de inquietudes. En el caso de Martín Troielli, fue la necesidad de rememorar aquellos años en los que su familia comandaba dos locales de fichines en la localidad de Burzaco. Por eso, no tuvo mejor idea que crear un perfil de Instagram para compartir imágenes de archivo de aquellos años inoxidables. Locales de Videojuegos comenzó como un ejercicio de varias horas frente a la computadora buscando ese material tan preciado, vinculado con el negocio de los arcades, para concretar posteos donde el apartado visual lo dice todo. Pero Martín también tiene una historia propia para contar y por eso *Replay* presta su oreja.

Contame cómo arranca la aventura de tu viejo con los fichines.
Arrancó allá por 1986 con un local en Burzaco que llamó "Martín's" por mí. Al mismo tiempo, tenía una zapatería a la que le había puesto "María Julia" por mi hermana. Pero los fichines no eran de él, sino de un "maquinero", como se decía en aquella época. Mi viejo alquilaba el local, lo administraba, lo sacaba adelante y se dividían las ganancias. Luego, en el 91, se quedó con el local y compró las máquinas. Recuerdo que tuvo que vender la zapatería para poder pagarlas porque eran muy caras. Si bien los importadores daban financiación para acceder al negocio, los intereses eran muy altos. Estamos hablando de que un flipper nuevo en aquella época costaba 5000 dólares. La ficha costaba 25 centavos y un flipper trabajaba mínimo 250 fichas por día. Había mucha demanda. La gente tenía que hacer cola para jugar. Después abrió otro local más chico a menos de media cuadra.

¿Por qué la decisión de tener dos locales tan pegados?
Desde los 70 los locales de videojuegos no estaban habilitados en Almirante Brown. Trabajaban con un "recurso de amparo" y a fin de mes tenían que "colaborar". Se había intentado en numerosas oportunidades crear la habilitación. Incluso maquineros de otras localidades habían prestado la copia de sus permisos donde estaba todo perfectamente indicado: la división de zonas de los locales, los horarios de apertura y cierre (para que los chicos no se ratearan), cantidad de máquinas que tendría cada operador, etc.
El segundo local estaba sobre las vías del ferrocarril, es decir, en zona ferroviaria (no dentro del municipio del otro local), por lo que no había posibilidad de que fuese clausurado. Es decir, era un "plan B", ya que siempre estaba el miedo de que prohibieran los espacios de videojuegos de manera definitiva.

■ MEMORIAS DE UN PRIVILEGIADO

"CUANDO LLEGABA UNA MÁQUINA, TODOS LOS CHICOS SE LE TIRABAN ENCIMA, PERO YO ERA EL PRIMERO EN JUGARLA. EL RECUERDO DE VER A MI VIEJO ABRIRME PASO DELANTE DE TODOS NO TIENE PRECIO. TAMBIÉN ERA HERMOSO IR A COMPRAR MÁQUINAS Y QUE ME PREGUNTARA MI OPINIÓN SOBRE TAL JUEGO, AUNQUE SOLO LE INTERESABA CUÁNTAS FICHAS PODÍA TRABAJAR".

MAPAMUNDI. Martín recopila material de todo el país. Desde locales masivos en el centro porteño hasta espacios ultrarreducidos del interior. Argentina indestructible.

"SIEMPRE ESTABA EL MIEDO DE QUE PROHIBIERAN LOS ESPACIOS DE VIDEOJUEGOS DE MANERA DEFINITIVA".

¿En qué momento se da el mayor pico de éxito?
Entre el 86 y el 92. Fue tan alto que hubo que poner trabas en la parte de adelante de las máquinas (recuerdo claramente ayudar a mi papá a ponerlas) para que no rompieran la cerradura y se robaran las llaves. También hubo una época en la que les abrieron la parte de atrás y les robaron las placas (el cerebro del flipper), ya que eran muy costosas.

Me imagino que era todo un desafío organizar semejante dinámica.
La administración de los locales, si bien no era difícil, requería estar muy presente. Mi viejo iba mínimo dos veces por día al local; por la mañana y por la tarde. Había que recaudar, vaciar las fichas, controlar a los cajeros, etc. Siempre había alguna máquina que arreglar. Mi viejo había aprendido a reparar las fallas normales: botones, palancas, etc. Pero traía a un técnico para arreglar la parte de monitores y placas, y tenía a otro exclusivo para los flippers, ya que eran más revoltosos. Muchos de los problemas ocurrían porque los clientes sacudían los flippers bruscamente para que no se fuera la pelotita. Hubo que poner una barra metálica rectangular agarrada al piso y amarrar las patas de adelante de los flippers para prevenir daños. Una vez, un cajero se agarró a trompadas con un cliente por este motivo; lo recuerdo porque mi viejo lo cubrió al otro día para que fuera al médico.

¿Hasta cuándo estuvo al frente del negocio?
Si no me equivoco, fue hasta el 95, cuando llegó a su fin el "recurso de amparo" y todos los negocios en el partido de Almirante Brown fueron cerrados. Luego, mi viejo desarmó los locales y colocó las máquinas en clubes de barrio, canchas de fútbol, para finalmente venderlas. Únicamente conservó las de peluches (Crane), que en aquel momento trabajaban muy bien. Sobre la misma época llegaron Internet y los juegos en red, que mataron a los fichines.

O PIXELEIRO DE FLORIANÓPOLIS

Hablamos con el desarrollador de *Bruxólico* para que nos cuente sobre la escena de retroplataformas en Brasil.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

Amaweks es el nickname de Paulo Villalba, brasileño de 42 años, oriundo de la isla de Santa Catarina, Florianópolis. Su madre y su padre son artistas estudiosos del folclore local y una gran influencia para él, que se graduó en Artes Visuales y se dedicó al dibujo y la enseñanza. Pero como a muchas personas de esa edad, la historia le puso ante sí los videojuegos, que terminaron llevándolo al desarrollo, muchas veces en retroplataformas.

En primer lugar, me gustaría que me cuentes un poco de vos. Estuve mirando el manual de* Bruxólico *y vi que les dedicás el juego a tu mamá y tu papá, que son artistas. ¿Tu formación va por ahí?
Hola, primero, un saludo a los hermanos argentinos. Soy Paulo Andrés de Matos Villalva, también conocido como Amaweks, tengo 42 años y vivo en Florianópolis, Santa Catarina, Brasil. Soy graduado en Artes Visuales, siempre me ha gustado dibujar, he sido profesor de Arte en escuelas algunos años y durante al menos 10 he estado trabajando en el mercado de los videojuegos retro, haciendo mis juegos y consiguiendo pixel art freelance con estudios extranjeros. Y mis padres son artistas populares aquí en mi ciudad, ceramistas, cuyo tema principal es el folclore y la cultura local.

¿Cuándo y cómo llegó el videojuego a tu vida? ¿Cuáles fueron los primeros juegos que jugaste?
Creo que debía de tener unos 6 o 7 años cuando tuve una Atari 2600 y jugué por primera vez. En realidad, un Dactar, un clon brasileño de Atari, con un cartucho de 4 juegos con *Boxing*, *Sky*, *Freeway* y *Tennis*. pero mi juego favorito en esa época con Atari era *Megamania*, me encantaba.

En Replay hemos investigado mucho la llegada de los arcades a la Argentina, ¿tuviste contacto con salones de arcades en Brasil? ¿Cómo eran cuando eras chico?
De niño tuve poco contacto con los arcades. Aquí en Brasil solemos decirles "fliperamas", por las máquinas de pinball. Recuerdo que la primera vez que le pedí a mi padre jugar en una máquina de *Wonder Boy* de Sega, un chico mayor me explicó cómo jugar, pero no duré más de un minuto. Luego, de mis 12 a 14 años (1993 a 1995) fue la época en que iba de vez en cuando a los salones recreativos a jugar a juegos de Capcom y SNK. En Brasil los arcades fueron populares, en Florianópolis teníamos algunos salones más pequeños en los barrios y algunas grandes casas dedicadas a ellos en el centro de la ciudad. En los barrios, lo más frecuente eran las tiendas de alquiler de videojuegos, que además te alquilaban consolas por horas. Yo jugué mucho en los arcades de barrio, recuerdo haber jugado a *Raiden*, *Mortal Kombat*, *Art of Fighting*, *Samurai Shodown* 2 y 4.

¿Cómo comenzaste a desarrollar juegos?
Tenía ese deseo desde niño. Hasta 2010 hacía pinturas al gouache o acrílicas imitando la estética digital low poly o pixel art. Como no soy programador de formación, creía que hacer un juego de verdad era algo imposible. Hasta que en 2013 me topé con un juego fanmade de *Juego de Tronos*, estilo retro pero para PC moderna. Estaba hecho en un motor muy sencillo llamado ARGS, y había sido creado por Bruno R. Marcos. Así que empecé ahí, y en mis primeros cuatro juegos aprendí mucho sobre diseño de juegos y de niveles y perfeccioné mi pixel art. Estos juegos son *The Adventures of Zpe Baldinho* (2014), uno de plataformas que se inspiró en una experiencia que tuve como becario de investigación en Artes Visuales trabajando con la "Revolução dos Baldinhos", un proyecto en una comunidad pobre donde separan los residuos orgánicos para hacer compost; luego hice *Marlow in Apocalyptic Acid World* (2016), la idea era hacer un clon de Mario en un futuro apocalíptico; después hice la primera versión de *Virgil's Purgatory* (2016), con gráficos al estilo Game Boy. *Devwill* (2017) es un juego en blanco y negro, tonos grises, inspirado en el cine de terror de los años 1920-1930, especialmente en el expresionismo alemán. Y para terminar, *El aprendiz de la muerte*, que es un juego que empecé en 2017, estuve a punto de abandonar por la obsolescencia del motor ARGS, pero finalmente, en 2021, lo terminé, aun con los problemas del motor, porque no quería dejar el juego inacabado.

En paralelo descubrí MPAGD, un motor que te permite hacer juegos para MSX y ZX Spectrum con un lenguaje sencillo muy parecido al BASIC. Desde entonces he centrado muchas energías en crear nuevos juegos para retrocomputadoras de 8 bits, y todavía tengo intención de empezar a experimentar con la portabilidad de estos juegos a Game Boy y NES, quizás el año que viene. Sigo adelante con esta producción haciendo todo lo necesario, gráficos, programación, diseño de juegos y niveles, incluso componiendo la música.

Si bien estás apostando a desarrollar juegos vos solo, también formás parte del Mangangá Team, ¿cómo surge ese grupo que también desarrolla juegos en retroplataformas?
Corría el año 2018 o 2017, si no recuerdo mal, y conocí a Laudelino en un foro de desarrollo de juegos. Él estaba aprendiendo a programar para Mega Drive, inicialmente en una librería de BASIC, y poco después en SGDK, y me vino con la propuesta de colaboración. Así nació Mangangá Team y desde entonces hemos creado juegos para Mega Drive. Algunos de ellos son creaciones de Laudelino con las que yo contribuí con gráficos y música, como el juego *Aratu Brothers*, *Arapuca*, y otros son creaciones mías, como *Devwill Too*. Normalmente, para Mega Drive él programa y yo hago gráficos y música, y nos turnamos en otras tareas como creación de personajes, diseño de niveles, etc.

En realidad, no nos consideramos un estudio, sino un equipo, vivimos a más de 3000 km de distancia, Laudelino en Recife y yo en Florianópolis. Me gusta decir que somos como una banda de rock, hacemos los proyectos a medida que nos entusiasmamos, y luego cada uno contribuye con sus ideas y habilidades. Laudelino no tiene ningún interés profesional en el desarrollo de juegos, es profesor de Matemáticas en la Universidad, y programa en su tiempo libre porque le gusta y porque es una persona creativa, siempre está inventando algo. A él le interesa hacer juegos más cortos, por falta de tiempo, y yo, como me dedico más profesionalmente a los juegos, hago proyectos más grandes en paralelo.

En Mangangá Team también hemos contado con la contribución de otros amigos, como Casemiro Azevedo, un excelente compositor musical que compuso música para *Arapuca* y otros juegos; Pedro Paiva, que tiene una fenomenal producción independiente de juegos retro para PC; y mi hermano Luiz Felipe, que es casi siempre nuestro beta tester, siempre buscando todos los fallos y haciendo pruebas de hardware, incluso aprendiendo a fabricar cartuchos de Mega Drive solo para hacer estas pruebas.

Entiendo que Mangangá es un tipo de escarabajo, ¿por qué eligieron ese nombre?
El primer juego que Laudelino y yo empezamos a hacer en nuestra asociación para la Mega Drive era con un personaje caricaturesco que luchaba en algún arte marcial. Entonces decidimos que sería un "capoeirista", la lucha/baile tradicional de los negros esclavizados en Brasil. Un personaje histórico que era capoeirista y esclavo que se rebeló contra sus amos se llamaba "Mangangá", porque se decía que flotaba en el aire como un escarabajo. Así que decidimos que el juego se llamaría *Mangangá*, y nuestra asociación sería el "Equipo Mangangá". Curiosamente, nunca llegamos a finalizar este juego, se archivó y es poco probable que volvamos a él en el futuro.

¿Cómo fue la experiencia de publicar cartuchos y venderlos a través de Mega Cat como publisher?
No tengo más que elogios

"ME GUSTA DECIR QUE SOMOS COMO UNA BANDA DE ROCK. HACEMOS LOS PROYECTOS A MEDIDA QUE NOS ENTUSIASMAMOS, Y LUEGO CADA UNO CONTRIBUYE CON SUS IDEAS Y HABILIDADES".

EL PURGATORIO DE VIRGILIO. Fanzine hecho para expandir el universo del juego *Virgil's Purgatory*, un metroidvania para ZX Spectrum y MSX.

BUSCÁ LOS JUEGOS DE AMAWEKS EN AMAWEKS.ITCH.IO/

PAULO VILLALBA

▪ BLOC DE NOTAS
SITIO DE AMAWEKS: AMAWEKS.ITCH.IO
BLOG DE PAULO: DIARIOARTOGRAFICO.BLOGSPOT.COM
MANIFIESTO ANACRÓNICO:
REVISTADAANACRONIA.BLOGSPOT.COM/2022/08/ANACRONIA-N-1.HTML

para Mega Cat, son muy serios y justos con los royalties y hacen un buen trabajo con las ventas. Han estado intentando encontrar nuevas formas de comercializar el juego más allá de los cartuchos, y por eso han estado haciendo recopilaciones para la reciente consola "evercade", que es una especie de emulador que tiene juegos editados en cartuchos propietarios. Si consigo finalizar algún otro juego de consolas, sin duda buscaré a Mega Cat para publicarlo.

¿Hay escena de homebrew en Brasil? ¿Existen más grupos desarrollando juegos para retroconsolas o retrocomputadoras?
La escena homebrew aquí es bastante activa, sobre todo en los últimos años. Para las consolas hay varias personas o equipos creando juegos nuevos o incluso motores completos, como en el caso de Mega Drive. Está Linkuei BR, haciendo juegos de lucha para Mega Drive, Mauro Xavier con el port de *Final Fight* y también Game Dev Boss con un motor para juegos de lucha hecho a partir de SGDK, en el que ya están saliendo juegos originales y ports de juegos antiguos como *Street Fighter One* o *Real Bout Fatal Fury Special*, e incluso más desarrolladores que espero que me perdonen por no recordar los nombres. También está el personal de Falcon Soft profundizando en su desarrollo para NES, y varios desarrolladores de nuevos juegos para Atari 2600, como Fernando Salvio, creador de *Alien Holocaust*, entre otros.

Para homecomputers también hay mucha producción, ahora puedo recordar a Fábio Ritter, que hizo Endurance para MSX, una versión mejorada de *Enduro* de Atari 2600; la gente del Clube MSX, como Paulo PV y Mário Cavalcanti, ambos también creando nuevos juegos para MSX. Está Dante Mendes, que también vive aquí en Florianópolis, creando nuevos juegos para Amiga, el más reciente un port de *Green Beret*; y está Erico "FUED", menos conocido, pero que crea juegos para CP 400 (clon del TRS-80 Colour Computer). Y también estoy yo y seguro que muchos otros por ahí.

¿Por qué decidís elegir retrocomputadoras para hacer juegos modernos?
Descubrí y me enamoré del Zx Spectrum en 2014. Como artista de píxeles que ama los desafíos de restricción gráfica, me fascinó el "choque de colores" del modesto ZX. Además de eso, también creo que como artista siempre he buscado hacer "lo máximo de lo mínimo". Así que la otra razón por la que hago juegos para ZX y MSX es porque me resulta posible y asequible. Porque existe MPAGD, que es un motor completo con un lenguaje accesible para mi aprendizaje como "no programador", pero también por una cuestión de alcance del proyecto.

Como hago estos juegos yo solo, y no me gusta ni puedo dedicar demasiado tiempo a un mismo proyecto, necesito limitar su tamaño. Nadie espera que haga un juego tan grande para ZX como para Mega Drive. Además, la producción de gráficos y música es más rápida en 8 bits, dada la limitada memoria para cuadros de animación y cantidad de música. Aun así, es mucho trabajo. *Bruxólico*, por ejemplo, es un gran juego para ZX, pero si tuviera el mismo tamaño en Mega Drive, mucha gente se quejaría y diría que es corto. Así que para ZX y MSX puedo empezar y terminar un proyecto llevando una media de 6 meses de dedicación, un poco más en el caso de *Bruxólico*, y así tengo libertad para seguir con la siguiente idea. Proyectos y juegos nuevos no me faltan, tengo una gran lista aquí incluso con artes conceptuales y preproducción ya listos.

Además de todo eso, hay un factor político y estético. Siempre me ha gustado utilizar "chatarra", "basura", materiales baratos y accesibles, en la construcción de mis obras. Llevo muchos años haciéndolo, reutilizando materiales como los instrumentos musicales alternativos que construyo en mis ratos libres y que se pueden ver en mi blog. Recientemente me uní al amigo y poeta Luiz Souza y fundé el grupo de artistas "Gang do Lixo", invitando a otros amigos artistas a participar y contribuir a la creación de una revista y un manifiesto de arte contemporáneo, así como una exposición de arte que hicimos en 2022. Muchos de los que firmaron el manifiesto comparten estas ideas de cómo podemos utilizar los residuos materiales e inmateriales procedentes de las metrópolis como materia prima para obras de arte, lo que queda claro en nuestro "Manifiesto de Arte Anacrónico", que se puede leer en el PDF de la revista en su totalidad. Cuando hago un nuevo juego para un sistema obsoleto, también estoy trabajando con estos conceptos, buscando crear arte anacrónico, con esta materia prima "obsoleta", además de cuestionar la obsolescencia programada.

"LA ESCENA HOMEBREW AQUÍ ES BASTANTE ACTIVA. SOBRE TODO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. PARA LAS CONSOLAS HAY VARIAS PERSONAS O EQUIPOS CREANDO JUEGOS NUEVOS".

REPLAY
INVESTIGA

O GUERRINHA DE CLONES: BREVE HISTORIA DEL VIDEOJUEGO EN BRASIL.

Remontamos el Paraná para internarnos en Brasil y llegar a Manaos, la capital de la industria tecnológica brasileña, origen del videojuego verdeamarelo, y seguir las investigaciones de Marcus Garret, especialista en la materia.

POR SERGIO RONDÁN

Manaos es la capital del estado de Amazonas y, aunque a nosotros nos suene a gaseosa de segunda marca, en realidad es la cuna de la industria del videojuego carioca. Emplazada en medio de lo que queda del famoso "pulmón del planeta", vio nacer al videojuego en toda su expresión: desde consolas hechas íntegramente en el país hasta una inmensa cantidad de cartuchos completamente barrani. Gracias a esto, para 1983, en Brasil circulaban frondosamente sistemas de consolas como la Atari 2600, la Magnavox Oddysey 2, la Colecovision e incluso la Mattel Intellivision. Por supuesto que, como buen hermano sudamericano nuestro, esta industria se forjó entre la manganeta y las regulaciones estatales.

TELEJOGO. Clon de Pong con 3 juegos
AÑO DE LANZAMIENTO: Navidad de 1977
FABRICANTE: Philco Ford
COSTO: Cr$1590 / R$ 1650.

En el inicio fue el *Pong*

El ingreso del videojuego al país estuvo signado por una política de regulación denominada "Reserva de mercado" aplicada por el presidente de *facto* João Baptista Figueiredo durante 1979-1985. Nobleza obliga, no nos adentraremos de lleno en el contexto histórico-político por razones obvias y nos remitiremos a decir que dicha política "prohibía la importación directa de productos informáticos, así como la entrada de empresas extranjeras sin que los propietarios/socios fuesen brasileños", como nos cuenta Marcus Garret, escritor del libro 1983+1984, *quando os videogames chegaram* y guionista del documental 1983 - O *ano dos videogames no Brasil*. Se buscaba, de esta manera, fomentar la instalación de empresas que desarrollaran microcomputadoras en el país.

Para la década del 70, el videojuego estaba despuntando en EE. UU. y Japón, fundamentalmente de la mano de Atari y su *Pong*, que prontamente sería llevado al formato consola. Algunos brasileños con unos cuantos *cruzeiros* (la moneda previa al real) en los bolsillos viajaron a EE. UU. y conocieron de primera mano los *Pong* de mesa de las distintas empresas. Es así que la empresa Planil Comercio e Industria Eletronica LTDA de Rio de Janeiro, manganeta mediante, importa en la Navidad de 1975 un lote de 16 mil Magnavox Oddysey, traduciendo cajas y manuales. El precio, nada barato, era de 3700 cruzeiros, casi 1400 dólares al día de hoy. En la prensa se decía que "permitía convertir la televisión en una pantalla de juegos electrónicos".

Pero no pasó mucho hasta que incluso la automotora Ford (!) viera lo que se venía. La empresa trabajaba con Philco, el histórico fabricante de radios y televisores, para los equipos de radio de sus autos; "de esta unión salen dos éxitos rotundos que todo brasileño que tenga 40 años recuerda: un pequeño televisor portátil de los años 70 y el Telejogo Philco-Ford, un clásico Pong multijuegos", comenta Marcus. Mauro Pereira, operario de la fábrica y encargado del diseño del Pong, cuenta que el proyecto "se encontraba en el más alto secreto dentro de la empresa, solo los altos cargos sabían de él". El resultado fue un maravilloso Pong con todas las reminiscencias de una radio de auto de los años 70, claramente salido de las entrañas mismas de una automotriz. La máquina tenía 3 juegos (*Paredão*, *Tênis* y *Futebol*) y salió en 1977 a un precio de Cr$1590, actualmente unos 330 dólares. No solo fue un éxito que tuvo varias sucesoras, sino que además fue la primera consola hecha íntegramente en Brasil, a excepción de un solo chip que se debía importar.

Atari do Brasil

La Atari VCS, posteriormente Atari 2600, salió en 1977, cuando en Brasil comenzaba el auge de las consolas Pong. Algunos brasileños que viajaban también comenzaron a tomar contacto con esas máquinas y traerlas de contrabando. Primero se las trajo de EE. UU. totalmente de queruza y luego fueron adquiridas del mismo modo en Paraguay. Nolan Bushnell le comenta a Marcus en su documental que sabía del contrabando: "Atari siempre quiso ser una empresa global. Enviamos tantos cartuchos a Panamá que, para que todos se vendieran, deberían haber sido comidos con el desayuno de cada panameño. Sabíamos que existía un mercado negro, un mercado pirata a causa de las regulaciones de las importaciones en América del Sur". De esta manera, las primeras Atari entraron a fines de los 70 y para esto, los televisores brasileños tuvieron que ser

REPLAY
INVESTIGA

VIDEOJUEGOS EN BRASIL

_VIDEO COMPUTER SYSTEM
Clon de Atari 2600
AÑO DE LANZAMIENTO: abril de 1980
FABRICANTE: Atari Electronica Ltda.
PRECIO: CR$29.890 / US$1100
Ensamblado manualmente en San Pablo

_DYNACOM / INTELLIVISION CARTUCHOS
Cartuchos piratas de Atari 2600
AÑO DE LANZAMIENTO: 1982
FABRICANTE: Dynacom Sistemas Electronicos
Primera tirada de 5000 unidades
Fabricados manualmente en Río de Janeiro

_ATARI
Versión oficial del Atari 2600 en Brasil
AÑO DE LANZAMIENTO: 1983
FABRICANTE: Polyvox - Gradiente
Primera tirada de 20.000 consolas
Fabricada industrialmente en Manaos
PRECIO: Cr$400.000 / R$1500

_DYNAVISION
Clon de Atari 2600
AÑO DE LANZAMIENTO: 1983
FABRICANTE: Dynacom
Primera tanda de 20.000 consolas
Fabricada industrialmente en Manaos
PRECIO: CR$240.000 / US$480

_TOP GAME
Clon de Atari 2600
AÑO DE LANZAMIENTO: 1982
FABRICANTE: Bit Electronica
Primera tirada de 5000 unidades
PRECIO: CR$80.000 / US$500
Ensamblado manualmente en Río de Janeiro

_ODYSSEY
Versión brasileña de la Magnavox Odyssey 2
AÑO DE LANZAMIENTO: abril de 1983
FABRICANTE: Philips
Primera tirada de 20.000 consolas
PRECIO: CR$385.000 / US$280
Fabricada industrialmente en Manaos

_DACTARI
Clon de Atari 2600
AÑO DE LANZAMIENTO: circa 1982
FABRICANTE: Sayfi
Primera tirada mensual de 100 unidades
PRECIO: CR$160.000 / US$580
Ensamblado manualmente en San Pablo

_SPLICEVISION
Clon de ColecoVision
AÑO DE LANZAMIENTO: noviembre de 1983
FABRICANTE: Splice
Primera tanda de 10.000 unidades
Fabricada industrialmente en Manaos
PRECIO: CR$230.000 / US$850

reconvertidos a la norma NTSC estadounidense, si no, todo se veía en blanco y negro.

Los primeros en traer las máquinas de Bushnell fueron unos avispados empresarios brasileños que fundaron Atari Electronica LTDA en 1979, registrando el nombre antes de que la filial oficial desembarcase. No contentos con primerear a Nolan, también registraron el nombre Intellivision, que era el principal competidor que tenía Atari en ese momento. En este caso, importaban los circuitos de la máquina, pero armaban todo en Brasil: carcazas, joysticks e incluso cartuchos. Pero en este caso sí eran de íntegra fabricación nacional, ya que la empresa fue una pionera de la fabricación de cartridges en Sudamérica y, por supuesto, también de la piratería, ya que todos esos cartuchos eran 100% barrani. Este primer "clon" comenzó a fabricarse en San Pablo, de manera muy artesanal, y fue distribuido en abril de 1980 a un precio de CR$29.890, unos R$5.500 al día de hoy.

Ante la enorme demanda de cartuchos, Dynacom Sistemas Electrónicos aprovechó la oportunidad y se metió de lleno en la fabricación de juegos piratas, produciendo un primer lote de 5000 cartuchos en 1982. Ese pequeño lote luego se transformó en alrededor de 10.000 juegos al mes, teniendo solamente un lector de EPROM que funcionaba nonstop. Casi en simultáneo, la empresa Embratel, un gigante de las telecomunicaciones, se asocia a la pequeña Bit Electrónica y comienzan a fabricar en Río de Janeiro, de forma más profesional, el Top Game, un clon de Atari 2600 íntegramente desarrollado en Brasil que incluso usaba otro slot de cartuchos distinto, por miedo a ser "demandados por Atari". De esta manera, la consola tenía sus propios cartuchos, pero también un adaptador para juegos de Atari.

1983: el año del videojuego en Brasil

Al contrario de lo que estaba sucediendo en EE. UU., donde Atari se acercaba hacia el tan conocido "crash del videojuego", en Brasil las cosas se sucedían de otra manera. Por un lado, el país venía en una escalada de inflación producto de las crisis económicas. Por el otro, dados los primeros éxitos en ventas de los clones de Pong y las primeras Atari piratas, muchos empresarios comenzaron a mirar con interés el mercado del videojuego. No hablamos ya de pequeños hackers o piratas que ensamblaron consolas a mano, sino de empresas que apostaron por un desarrollo íntegramente industrial en la ciudad de Manaos, la Tierra del Fuego de Brasil. En dicha ciudad, en el corazón de la Amazonia, comenzó a montarse un conglomerado de fábricas del videojuego que aprovecharía las legislaciones vigentes en materia de promoción industrial para copiar, de manera totalmente ilegal, consolas estadounidenses o bien traer las marcas de manera legal pero fabricándolas con componentes nacionales.

De esta manera, el icónico evento conocido como "Feria de utilidades domésticas" en San Pablo y Río de Janeiro, donde se presentaban innovaciones para el hogar, se vio repleto de stands de empresas que anunciaban sus consolas. Polyvox, un nombre de fantasía de Gradiente, un emblemático fabricante de equipos de audio, presentaba el verdadero "Atari de Atari". Debido a sus contactos con el mundo de la música, se acercaron a Warner, que, viendo cómo se pudría todo en EE. UU. decidió exprimirle los últimos morlacos a Atari y venderle una licencia oficial a Gradiente, que, de todas maneras, tampoco quería manchar su reputación y la anunciaba como Polyvox Atari. Si bien tenían miedo de pifiarla, por otro lado necesitaban vender: las ventas de los equipos de audio y televisión habían bajado y las consolas eran una opción muy jugosa, más aún con la inflación galopante.

Philips de Brasil tampoco quiso quedarse afuera. Su casa matriz en Europa comercializaba la Videopac G7000, que no era otra que la Magnavox Odyssey 2 pero del Viejo Continente. Como en Brasil el nombre europeo no decía nada, Philips optó por llamarla sencillamente Odyssey, obviando el 2, ya que nunca hubo una 1. También fue presentada en dicha feria, pero, a diferencia de Polyvox, que todavía no había terminado la fabricación, la gente de Philips comenzó a venderla y fue un éxito al instante: las primeras 20.000 se vendieron en 2 meses al precio de CR$385.000 o US$280 al día de hoy. La empresa no solo fabricaba la máquina, sino también los cartuchos, traduciéndolos al portugués e incluso ideando algunas tramoyas publicitarias muy exitosas.

Por ejemplo, rehicieron el arte del cartucho de Odyssey 2 *Pick Axe Pete!* cambiándolo por el personaje de una película muy popular estrenada en 1982, *Os Trapalhões na Serra Pelada*. Situación análoga se dio con el clásico *KC Chase*, el clon de *Pac-man* de la Odyssey. Como ese nombre no significaba nada en portugués, lo renombraron *Come come*, transformándolo en un éxito tremendo.

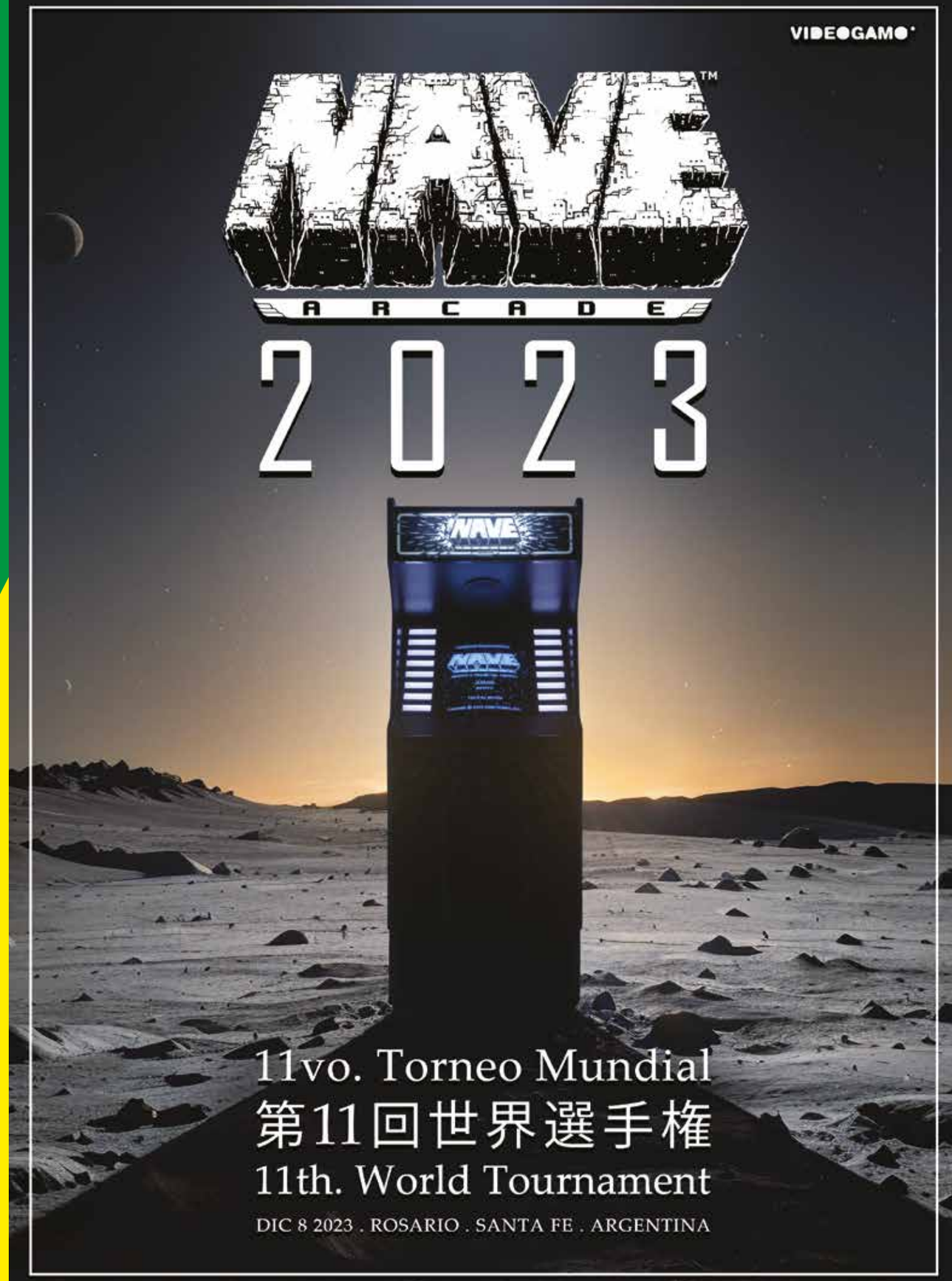
En total, fueron 7 las empresas que presentaron consolas o prototipos en esa feria: las dos ya mencionadas; Dynacom y Dismac con sus clones del Atari 2600, el Dynavision y el VJ900, respectivamente; por otro lado, Splice con la Splicevision, un clon del Colecovision; Sharp con su Intellivision, con la licencia original de Mattel; y Microdigital, que presentó un prototipo de Colecovision pero terminó desarrollando la Onyx Jr, otro clon de la 2600. Todas ellas fueron fabricadas en el polo industrial de Manaos, y se estima que al finalizar el año se vendieron en total unas 180.000 consolas y 500.000 cartuchos. El videojuego brasileño había nacido con muchos panes bajo el brazo.

EN TOTAL, FUERON 7 LAS EMPRESAS QUE PRESENTARON CONSOLAS O PROTOTIPOS.

_DYNACOM / INTELLIVISION CARTUCHOS
Cartuchos piratas de Atari 2600
AÑO DE LANZAMIENTO: 1982
FABRICANTE: Dynacom Sistemas Electronicos
Primera tirada de 5000 unidades
Fabricados manualmente en Río de Janeiro

ABOUT: MARCUS GABBET

MUCHOS DETALLES Y ANÉCDOTAS BIEN SUDACAS NOS QUEDARON AFUERA. PERO PUEDEN CONSULTAR EL DOCUMENTAL DE MARCUS, DISPONIBLE EN YOUTUBE BUSCANDO *1983 – O ANO DOS VIDEOGAMES NO BRASIL*. O ADQUIRIR SU LIBRO EN BITNAMIC.COM.BR. TAMBIÉN INVESTIGÓ SOBRE EL ORIGEN DE LOS ARCADES EN BRASIL, QUE FUE PLASMADO EN *INSIRA FICHA: O FLIPERAMA NO BRASIL ONTEM E HOJE*.



REPLAY
INVESTIGA

CRÓNICAS DE LOS PROHIBIDOS

Qué polvorín fue la explotación de los arcades en nuestro país. Clausuras y clandestinidades en los locales, la supuesta juventud inadaptada rodeada de violencia y droga y hasta videojuegos que atraían "con susurros subliminales".

POR CLUB ARGENTINO DE ARCADES
@ _ CLUBARGENTINODEARCADES

No era fácil tener un local de arcades en nuestro país.
Al menos en los primeros tiempos, cuando la presión y prohibición de los gobernantes asfixiaba e impedía levantar la persiana y poder trabajar. Las cámaras gremiales de operadores y afines, que representaban a todas las provincias de nuestro país, lucharon todas juntas para poder sacar adelante la situación y que ir a los videos fuera un negocio más dentro del mundo del comercio, sin apuestas ni cosas turbias. En el plano doméstico, al encender la radio o la tele, leyendo una revista de interés general o hasta escuchando lo que chusmeaba la vieja de la esquina, se hablaba de lo mismo: el peligro de dejar a los chicos en esos lugares con videojuegos. Esos supuestos antros de perdición y grandulones sin nada que hacer. Esos lugares que volvían violentos y drogadictos a los jóvenes, alterando su conducta y educación. Si bien los problemas existieron, jamás se dieron con la magnitud y contundencia con que se contaban esas historias. Dejamos estas evidencias de un mundo imaginario en disputa para viajar en el tiempo, sorprendernos del pasado y sonreír en el presente.

El adolescente puede ser más maduro de lo que fueron sus padres

Cómo comprender y tratar a los chicos que pertenecen a la generación del vídeo

Los sociólogos y psicoanalistas dedicados a la investigación social han calificado a los adolescentes actuales como "generación del vídeo". Educados en el mundo de las computadoras, el vídeo, el consumismo y la publicidad —fluctuando entre la moda punk y lo posmoderno—, la adolescencia está a años luz de la que vivieron, a su vez, todos los adultos.

Los adolescentes necesitan apoyo y comprensión. Es una generación distinta pero no antagónica.

Para muchos profesionales esta generación es más madura de lo que fueron sus padres a la misma edad, opinión que se puede o no compartir. En todo caso lo que preocupa es si ellos pueden identificarse con el modelo que le proponemos para crecer en la vida, y qué pasa con aquellos padres que están tan desorientados por las crisis de una sociedad cambiante, que ellos mismos no tienen ningún modelo claro para ofrecer.

Muchos padres intentan una comunicación distinta y más fluida con sus hijos, aunque les resulte difícil encontrar la forma adecuada porque ya no hay modelos establecidos a seguir. Por lo tanto, algunos tienen una actitud demasiado permisiva y no saben cómo ni dónde poner límites. Otros insisten en actitudes autoritarias que generan más rebeldía.

La actitud intermedia, y la más juiciosa e inteligente, es aceptar que podemos crecer al mismo tiempo que nuestros hijos, enriqueciéndonos mutuamente. Las sugerencias que siguen pueden ser actitudes que lo hagan posible:

- Ante todo hay que comprender que la adolescencia es una etapa difícil y compleja de transición y búsqueda de una identidad. Los jóvenes son especialmen-

El vídeo ha creado una nueva generación, no una "raza" para enfrentarnos.

Fundamentalmente hay que escucharlo. Sólo así se lo podrá comprender, ayudar y orientar.

- Más que palabras y discursos, los jóvenes esperan que sus padres se comporten de acuerdo con los valores que dicen defender y ésa es la única manera de dar ejemplo y un modelo a seguir.
- Hace mucho daño y confunde el que la madre juegue el papel de permisiva y el padre de autoritario o viceversa.
- Hay que ayudarlos a prepararse para ingresar en el mundo adulto, y no sólo a través del estudio. A partir de los 18 años, un trabajo remunerado, además de permitirle independencia económica, fortalecerá su confianza y autoestima. Nada puede

PARA REFLEXIONAR

Defienda a sus hijos de los inadaptados sociales

Hace tiempo que los hechos policiales involucran a bebés, chicos y adolescentes. Sepa prevenir y actuar en cada caso.

SI juega con máquinas electrónicas es optimista y afortunado.

Cuando Ud. coloca una ficha en la ranura pone en marcha un mundo de fantasías

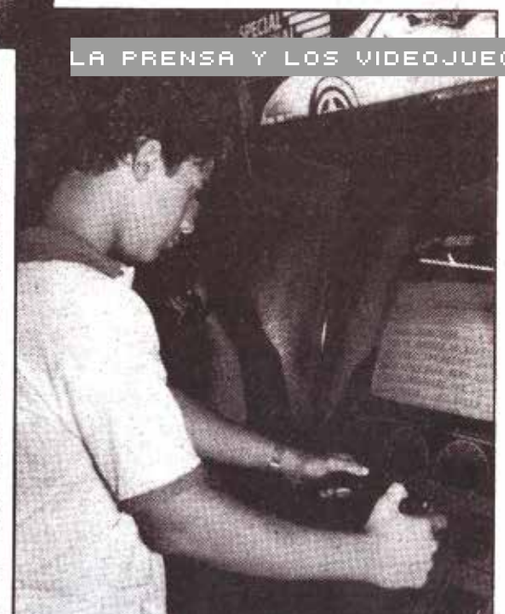
24 CHICOS PRESOS POR ESTAR EN UN LOCAL DE VIDEOJUEGOS

Juegos peligrosos

Todo empezó cuando la mayoría de los chicos terminaron sus fichas y la pantalla les cantó "game over". Entonces decidieron salir del local de videos, y unos muchachotes vestidos de civil con walkie talkies les cerraron el paso. Consecuencia: 24 chicos, todos alumnos de entre segundo y tercer año del Nacional Bernardino Rivadavia fueron a parar (Ford Falcon mediante) al Departamento Central de Policía detenidos por "permanecer en un local de videojuegos durante el horario de clases".

Apenas se enteraron, casi mil estudiantes del colegio se fueron hacia el Departamento Central y organizaron una sentada para pedir la inmediata liberación de sus compañeros, originando un bolonqui de tránsito que duró varias horas. Entre los gritos contra la policía y la llovizna, los padres de los 24 chicos detenidos fueron llegando uno a uno, y al final, todos volvieron a la calle.

Sin embargo, lo que no quedó demasiado claro fue la causa de la detención de los chicos. Por un lado, la policía informó que se debió a las disposiciones de la ordenanza municipal 42.613, de diciembre del '87, por la cual se prohíbe la presencia de menores de edad en los locales de videojuegos entre las 8 y las 18 (horario de clases). Por el otro, los chicos que uno a uno iban saliendo después de comerse un par de horas presos explicaban que "en el local no hay ningún cartel que diga eso". Según explicaron después las autoridades del colegio, los chicos habían pedido [illegible]iso para hacer una asamblea. Ahí las versiones se parten en dos: mientras los profesores dicen que quizás algunos chicos aprovecharon la [illegible]mblea y se fueron a jugar unas fichitas, los [illegible]ios estudiantes aseguran que fueron a jugar [illegible]do ya había terminado todo.



Ojo al piojo: [illegible] sobre la permanencia de menores en los locales.

LA PRENSA Y LOS VIDEOJUEGOS

"Muchos de estos videojuegos atraen con susurros subliminales." Silvia G. de Veinstein.

- Muchos atraen con les, con s de erotiza na. Todo previa al Hay que d es atracci ción. Los seducción electiva. E mínio."
- "Por lo para domi produce es el princ ción. ¿Sin La mentir encontram que mucha avisaban: pero se iba ma de adi
- "Cuando nuestro es suposición el mayor taje de chi sesionados videogame tenecía al de los int dos. Para asÍ. Los ha vertidos y vertidos, sin conflic miliares y diferentes sociales."
- "Otras ciones: de los habitu

Mapa para padres en vacaciones de invierno

LOS NUEVOS PIBES

de sectores populares no ve lo mismo que uno de escuela estatal y ni qué hablar uno de escuela privada. Los primeros lo ven como magia o como fantasía; no se piensan a ellos frente a la computadora; construyen su subjetividad sabiendo que eso es para otros". Lucas, de 5 años, infiere que la computadora "sirve para escribir, trabajar y apretar botones". Ya sabe que con esa máquina se puede jugar, pero que algo tiene que ver con un futuro trabajo. Lucas —como es obvio— va hace dos años a un jardín de Barrio Norte. Le enseñan inglés y computación. Seguramente no perderá el tren. Entre estos dos extremos fluctúa un modelo de chico medio, el de la escuela estatal con padres preocupados por su futuro. "No podemos decir cómo son, tienen esquemas distintos, los padres los aiborran de actividades, por las dudas. Antes, cuando yo era chica, pasaba algo parecido pero era más elitista (se daba en los grupos intelectuales). Ahora todas las madres de barrio se desesperan para que su hijo haga un curso. Creo que tiene que ver con una profunda sensación de angustia: no se sabe a qué mundo se proyecta a los chicos, entonces se les dan cosas y que sea lo que Dios quiera", reflexiona Cecilia Miramontes. Desde los pasos de preescolar hasta los adoles-

viene más grave. ¿Qué políticas pueden implementarse cuando no existe lo más elemental, los datos básicos sobre una realidad que se pretende modificar? Escasa participación, en este plano, la de la informática, que no tiene materiales para procesar ni, parece, interesados en darle uso.

Pero como en todo, acá tampoco hay blanco o negro. Los niños argentinos de estos años tienen también su deuda con los avances tecnológicos. Respiradores artificiales, incubadoras, análisis genéticos y de radioinmunoensayo se van extendiendo paulatinamente, pese a la crisis y a la pérdida de interés por parte del Estado. La ciencia ayuda a algunos a vivir. A otros les pasa por el costado y mueren sin conocerla. Una realidad contradictoria, desesperante, jugada en antítesis y zonas grises: Adriana conoció a sus cuatrillizos en la pantalla del televisor, desde la cama de un sanatorio, mientras ellos terminaban de madurar al calor de incubadoras termostáticas. Hoy no consigue completar el presupuesto que haga que la leche alcance para todos.

LA CIENCIA NO SE ENSEÑA COMO ANTES

S A L U D

Nosotros

Lamentablemente nuestra actividad sufre a diario el descalificativo de algunos rótulos que se nos pegan en forma arbitraria y malintencionada.

Vagancia, vanalidad y violencia son algunos de ellos, pero indudablemente, aunque todos ellos molestan, el que mas nos duele es el de la droga.

Muchos son los que inoportunamente alegan que en los locales de videos corre la droga. Nosotros que conocemos la realidad desde adentro y sabemos que no es así, nos sentimos permanentemente manoseados, injuriados gratuitamente por estos rótulos que se nos adosan, vaya uno a saber respondiendo a cuales intereses, o a que grado de ignorancia.

Estamos llegando a una etapa de desarrollo y compromiso con nuestro futuro y nuestra actividad en que comienza a molestarnos seriamente este tipo de comparaciones y adversidades. Ya no somos unos improvisados, somos empresarios competitivos que generamos una buena porción del mercado, que cobijamos a muchas familias y personas que pretenden realizarse bajo esta actividad, y verdaderamente estamos cansados de arrastrar culpas ajenas.

Por todo esto quizá haya llegado el momento de unificar los esfuerzos de todos de una vez y lanzar desde aquí una severa y constante campaña contra la práctica de esas escorias de la vida. Y seguramente el comienzo de la batalla debe ser contra la droga.

Desde aquí lanzamos públicamente la campaña para que en todos los locales de video del país haya un mensaje de vida, contra la droga. Quizá un afiche que simbolice nuestra posición y que manifieste que estamos para otra cosa.

La droga se nos subió a caballo de manos de la palabrería y no hay mejor manera de sacarsela de encima que iniciando una campaña en su contra.

Creemos que esta campaña debe contar con la adhesión del gremio en su conjunto, nadie debe quedar afuera.

De esta manera abrimos desde aquí nuestra propuesta y esperamos que su adhesión llegue sólida y pronta, para que juntos podamos "desparasitarnos" de aquellas cosas que nos hacen daño. Basta un llamado telefónico o una carta. Desde ya, sabemos que todos estan con nosotros. *Porque nosotros no somos la droga.*

No Somos LA DROGA

ARCADES STOP A LA VIOLENCIA

Jerónimo Sáiz, jefe del departamento de neuropsiquiatría del Ramón y Cajal.

«SIRVEN PARA DESCARGAR AGRESIVIDAD»

Jerónimo Sáiz, jefe del departamento de neuropsiquiatría del Hospital Ramón y Cajal y experto en enfermos adictos al juego, es una de las máximas autoridades españolas en la materia. El doctor Sáiz opina que es un tema «controvertido» y recuerda la experiencia sueca en la que se prohibieron «incluso los dibujos animados violentos». En su opinión, «la mayoría de los psicólogos piensan que la violencia es un hecho connatural al ser humano y debe haber un modo de controlarlo, a través de deportes y actividades similares de carácter natural».

Respecto a la posible violencia de los juegos de video y su hipotética mala influencia en los jóvenes, Jerónimo Sáiz señala: «Probablemente sea el contrario, estos juegos sirven para descargar agresividad, como el boxeo, los toros, etc.».

Por último, el doctor Sáiz opina que la retirada de esta violencia de los juegos de video sólo puede calificarse de «anecdótica».

PT.11

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

Undécima exhibición de cartelería argenta y en versión XL, con 16 marquesinas espectaculares para seguir disfrutando del color y la pasión de los arcades en nuestro país. ¿Será el momento de hacer un libro?

FOOTBALL CHAMP - ANA MARÍA

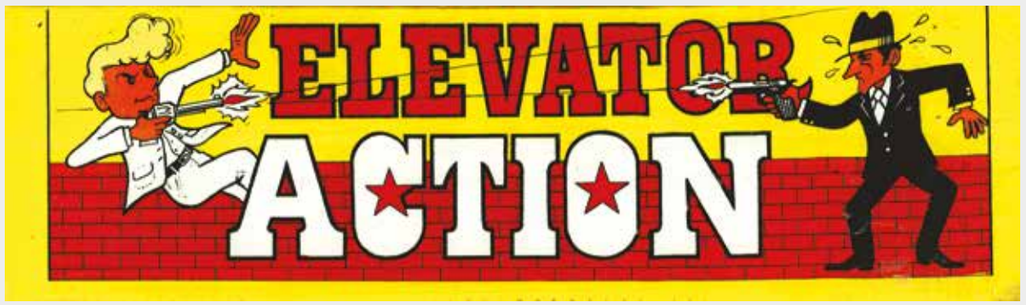
0082>ANA030FCH-XD

SIEMPRE DIEGO IMPOSIBLE NO CONOCER A PELUSA Y ESTE JUEGAZO DE TAITO, DONDE ANA MARÍA SE LUCE EN UN DIBUJO LLENO DE COLOR Y PASIÓN DEL MEJOR DEPORTE DEL MUNDO. ¿EL DE LA IZQUIERDA SERÁ GATTI? DEDICADA A EZE VILA POR SU BRILLANTE NOTA DE JET.

MALAGAMBA'S NIGHT CLUB NO ENCONTRAMOS EL VIDEOJUEGO O JUEGO DE AZAR DE ESTA MARQUESINA DE ANA, PERO ESTE MATERIAL ÚNICO DE SU COLECCIÓN NOS LLEVA AL GLAMOUR DE LA NOCHE MARPLATENSE O, POR QUÉ NO, A LAS VEGAS. QUÉ ELEGANCIA. LA DE FRANCIA (SUBCAMPEÓN).

CLUB MASTER GENÉRICA - ANA MARÍA

0083>ANA031CMAS-XD



ELEVATOR ACTION - DESCONOCIDA

0084>XXX039EAC-XD

¡ASCENSOR! SIMPÁTICA POR DONDE SE LA MIRE. ESTA MARQUESINA RESPETA LA TIPOGRAFÍA DEL JUEGO ORIGINAL JUNTO A UNOS PERSONAJES CARICATURESCOS MUY LINDOS. POQUITOS COLORES, PERO DIVINA. SI NO JUGASTE AL *ELEVATOR* EN EL FAMILY, NO TUVISTE INFANCIA.

MIKIE ENJOY - DESCONOCIDA

0085>XXX040MIK-XD

BARDO EN EL COLE ESTE CLASICAZO DE KONAMI DE 1984 TIENE SU MARQUESINA NACIONAL QUE CALCA LA ORIGINAL, PERO ELIMINA A LOS PERSONAJES DEL JUEGO Y CLAVA UN FONDO NEGRO QUE DESTACA EL NOMBRE. SEGURO VESTÍA EL MUEBLE ENJOY DE ÉPOCA CON TUBO VERTICAL Y SOLO DOS BOTONES.

NEW VIDEO GAME - DESCONOCIDA

0086>XXX041GEN-XD

GENÉRICA COMO NUESTRA AMISTAD PRESENTE EN MUEBLES DE PIE Y SOBRE TODO EN FLOPPIES DE FABRICANTES COMO ENTERPLAY SRL, ESTE ACRÍLICO COLORIDO LLENO DE MAGIA INTERGALÁCTICA NOS REMONTA A LOS MEJORES JUEGOS DE AVIONES ESPACIALES OCHENTEROS DE LOS QUE PERDÉS A LOS 10 SEGUNDOS DE PONER LA FICHA POR LA ELEVADÍSIMA DIFICULTAD.

ROBOCOP - ANA MARÍA

0087>ANA032ROB-XD

VIVO O MUERTO, VENDRÁS CONMIGO UN CLÁSICO DE DATA EAST INMORTALIZADO CON ESTE ARTE DE ANA MARÍA: ROBOCOP DESCENDIENDO DE UN RENAULT 9 COLOR PILETA, MÁS DISPUESTO A GARRONEAR UNA PIZZA QUE A CORRER A UN CACO. PARTE HUMANO, PARTE MÁQUINA Y 100% COBANI.

TIME PILOT 1983-2001 - DESCONOCIDA

0088>XXX042TPI-XD

NAVE RADICAL TAMBIÉN EXISTIÓ EL *TIME PILOT '84*. ASÍ QUE EN ESTE EXTRAÑO CARTEL CON ESE 1983 LA NAVE SOLO FUDO SER PILOTEADA POR ALFONSÍN. POCOS COLORES, PERO NO DEJA DE SER UN ACRÍLICO DIVINO DE ESTE VIEJO VIDEOJUEGO LANZADO POR CENTURI Y ATARI ALLÁ POR 1982.

WEST STORY (BOOTLEG DE BLOOD BROS.) - ANA MARÍA

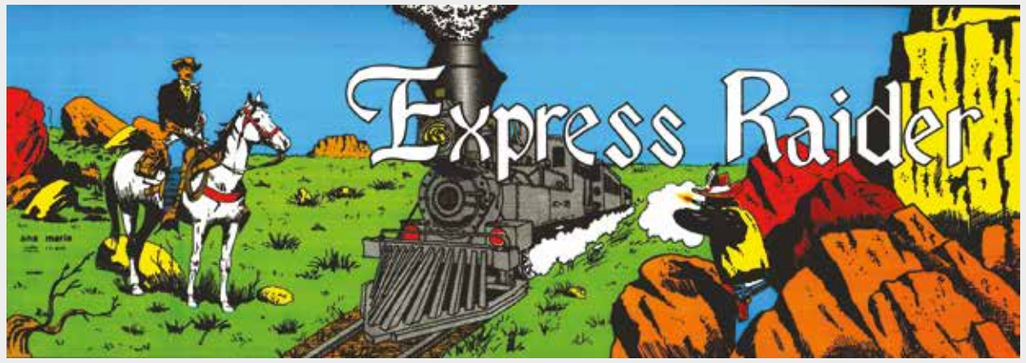
0089>ANA033WST-XD

EL CABAL DE VAQUEROS ES UNA DE LAS POCAS MARQUESINAS NACIONALES DONDE ANA MARÍA SE BASÓ EN LA VERSIÓN BOOTLEG Y NO EN EL JUEGO ORIGINAL. HERMOSA MARQUESINA WESTERN CON EL EFECTO DE LA CAÍDA DEL SOL Y LAS MONTAÑAS OSCURAS DONDE LOS BLANCOS Y LOS INDIOS SE UNEN CONTRA EL MAL. ÚNICA.

ARKANOID - ANA MARÍA

0090>ANA034ARK-XD

LA MAGIA DEL SPINNER RASPOSO OTRA DE ANA MARÍA REPLETA DE COLOR EN TODOS LOS BLOQUES, COMO EN EL JUEGO. UNA COPIA CASI EXACTA DE LA ORIGINAL, PERO NOS GUSTA MÁS LA NACIONAL PORQUE EL COLOR DE FONDO LA EMPARENTA CON UN PAQUETE DE YAPA. DEDICADA A FABIAN GAZZOLA, QUE LE ENCANTA ESTE JUEGO.



EXPRESS RAIDER - ANA MARÍA

0091>ANA035EXR-XD

ASALTO AL CONVOY MAGISTRAL MARQUESINA DE ANA CON UNOS DIBUJOS TREMENDOS Y ESE PUNTO DE FUGA CON LA LOCOMOTORA A INSTANTES DE SER ASALTADA QUE DESBORDA DE MUCHA MÁS ACCIÓN QUE LA VERSIÓN ORIGINAL. DEDICADA A PABLO MARCOS, QUE ADORA ESTOS ARCADES BIEN RETRO.

J.V. VIDEO GAMES - DESCONOCIDA

0092>XXX043GEN-XD

TU INFANCIA EN UN CARTEL TREMENDA MARQUESINA DE MUEBLE DE 4 JUGADORES, REPLETO DE PERSONAJES, COLOR Y PASIÓN DE LOS MEJORES ARCADES DE LA MEJOR ÉPOCA. PRESENTE EN LA COSTA ATLÁNTICA Y OTROS SITIOS.

MISS PAC-MAN (MS. PAC-MAN) - LUQUE BARBALÁN

0093>BAR001PAC-XD

PASIÓN Y SENTIR VARELENSE HACE MUCHO QUE NOS DEBÍAMOS ESTE HOMENAJE A LUQUE BARBALÁN, EL DIBUJANTE DE LAS MARQUESINAS MÁS TURBINAS DE FLORENCIO VARELA. MAGISTRALMENTE PINTADA A MANO PARA MEBILLTRONIC SRL Y ATREVIDA COMO POCAS, LA SEÑORITA TODAVÍA GOZABA DE SER MISS ANTES DE JUNTARSE CON PAC-MAN Y TENER A JR. ARTE DEDICADO A LOS AMIGOS WALTER Y RICARDO. ABRAZO GRANDE.

DOUBLE DRAGON - ARGAÑARAZ

0094>ARG003DDR-XD

HAMMER Y SPIKE MECÁNICOS CASERITA Y PINTADA A MANO. ESTA MARQUESINA CAMBIA DE COLORES SI SE LA RETROILUMINA. CON MENOS DETALLES QUE LA ORIGINAL, PERO SIN PERDER LA MAGIA. SE LAS INGENIA Y MANTIENE EL PODER INTACTO DE ESTE VIDEOJUEGO CLÁSICO QUE DESFILÓ POR TODOS LOS BARRIOS DEL PAÍS. ¡DEDICADA A RUBÉN FERNÁNDEZ, QUE JUEGA SIN EL CODITO!

BLACK DRAGON (BLACK TIGER) - ANA MARÍA

0095>ANA036BDR-XD

NI RYGAR NI RASTAN EN PLENA ÉPOCA DE LOS MEJORES PLATAFORMEROS JAMÁS CREADOS, ANA MARÍA INMORTALIZÓ ESTE CARTEL 100% DE SELLO PROPIO, CON UNOS DIBUJOS Y CONTRASTES ÚNICOS. EL ARTE OSCURO MEDIEVAL LE TERMINA DE DAR UN LOOK METALERO QUE CONGENIA MUY BIEN CON LA OBRA MAESTRA DE CAPCOM. DEDICADA A RONALDO VELARDEZ Y ROBERTO RECONTRA PAC-MAN DE CABA.

SHINOBI - ANA MARÍA

0096>ANA037SHI-XD

EL NINJA DE SEGA POTENTE, BRILLANTE, ICÓNICA, SOBRAN LAS PALABRAS Y ADJETIVOS SOBRE EL TRABAJO DE ANA MARÍA CON ESTE CLÁSICO DE SEGA. EL NINJA CON LA CARA DESAFIANTE INVITA A SEGUIR VICIANDO TODA LA VIDA. DEDICADA A JUANI, NUESTRO DIRECTOR, QUE LE MANDA UNA FICHITA CUANDO TIENE TIEMPO.

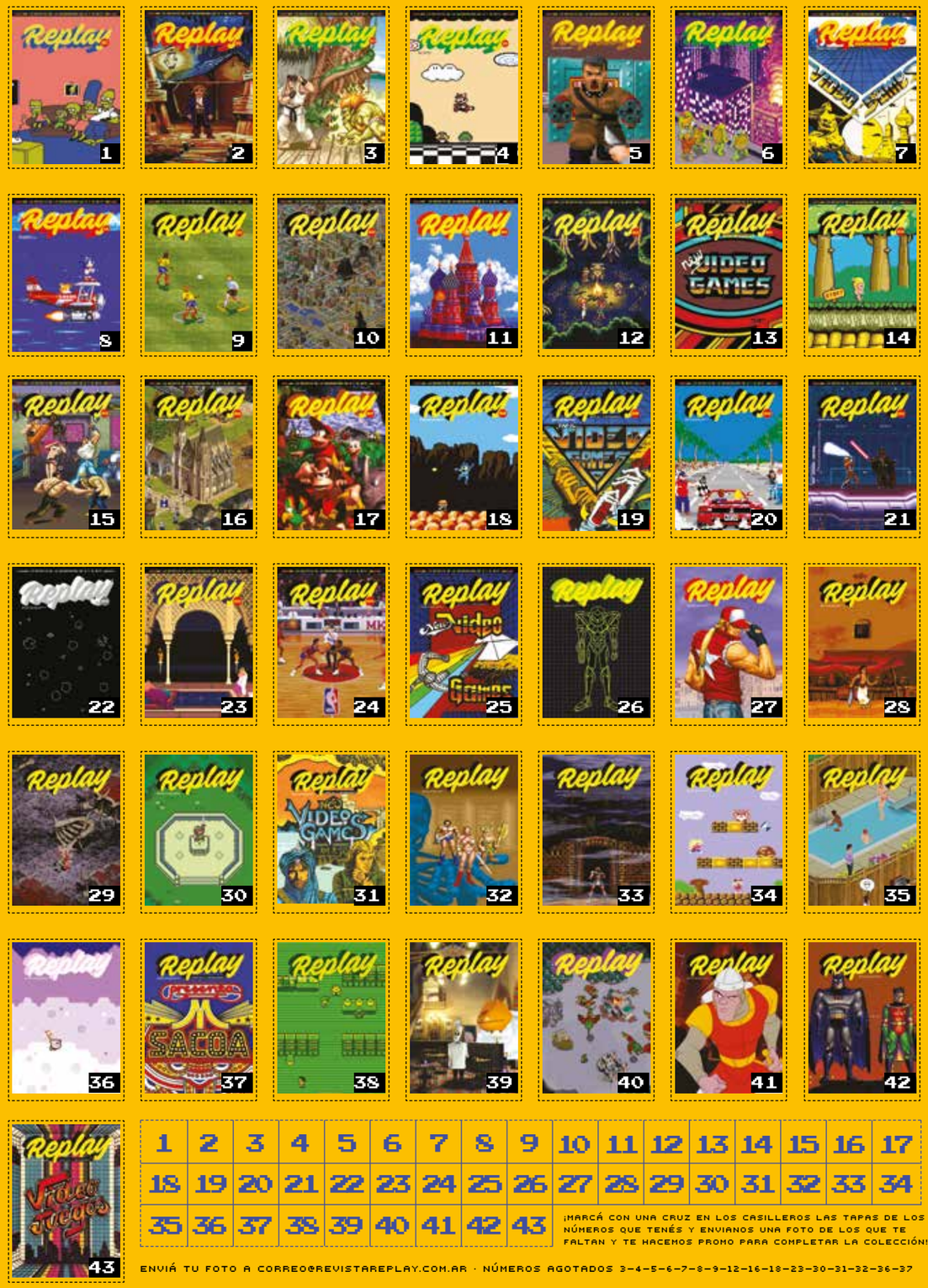
VIDEO GAME - DESCONOCIDA

0097>XXX044GEN-XD

GRANDES ÉXITOS OTRO CARTEL QUE PEGABA CON EL JUEGO QUE LE PUSIERAS. DESDE POPEYE HASTA SPIDER-MAN, ESTE ARTE PINTADO A MANO ALUCINANTE NO DEJA DE DESTACARSE EN MUEBLES EN DONDE SE LO VE HASTA HOY EN DÍA. SIMPLEMENTE FANTÁSTICO.

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

CONTADOR DE NÚMEROS REPLAY



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43								

¡MARCÁ CON UNA CRUZ EN LOS CASILLEROS LAS TAPAS DE LOS NÚMEROS QUE TENÉS Y ENVIANOS UNA FOTO DE LOS QUE TE FALTAN Y TE HACEMOS PROMO PARA COMPLETAR LA COLECCIÓN!

ENVIÁ TU FOTO A CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR · NÚMEROS AGOTADOS 3-4-5-6-7-8-9-12-16-18-23-30-31-32-36-37

VOLVÉ A Sacoa Entertainment

MAR DEL PLATA · VILLA GESELL · NECOCHEA

¡Y si sos suscriptor de Replay
llevá esta tarjeta para jugar gratis durante 3 horas!

Sacoa Entertainment

Tarjeta válida para los locales de Sacoa en Mar del Plata, Villa Gesell y Necochea. Al activarla por primera vez, podrás jugar gratis durante 3 horas a cualquier juego que no entregue premios. Bases y condiciones: 1) Revista Replay (el Organizador) organiza la promoción "Volvé a Sacoa" (la Promoción). 2) Mediante la Promoción, todos los suscriptores de Revista Replay recibirán de regalo con la revista Replay #43, de noviembre de 2023, una (1) tarjeta para utilizar en Sacoa. 3) La tarjeta podrá ser utilizada en los locales de Sacoa de Mar del Plata, Villa Gesell y Necochea. 4) La tarjeta se encuentra lista para su uso y no requiere activación. 5) La tarjeta se activará al primer uso y otorgará juegos gratis durante las siguientes tres (3) horas en todos los juegos que admiten carga de cortesía. 6) Los juegos que admiten carga de cortesía están sujetos a la determinación de cada local. 7) Una vez terminado el tiempo de uso libre, la tarjeta puede ser recargada. 8) Promoción válida hasta agotar stock. 9) Cuando circunstancias no imputables al Organizador o no previstas en estas bases o que constituyan caso fortuito o de fuerza mayor lo justifiquen, la Promoción podrá ser suspendida, cancelada o modificada. 10) La participación de la Promoción supone la aceptación de las presentes bases y condiciones.

SUPER FULBO

INSTRUCTION BOOKLET

REVISTA REPLAY

LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS

Tripo